『GTA』18ページ大特集／EAが日本再上陸！／特別付録DOAポップアップ

Xbox専門情報誌

ファミ通Xbox

FAMITSU-XBOX

2004 SEP. 9月号 特別定価630Yen



暗殺者のつぎなる任務は!?
ヒットマン：コントラクト

陸軍訓練用ソフトがゲームに！
フル・スペクトラム・ウォリヤー

エレクトロニック・アーツ最新作！
スター・ウォーズ バトルフロント

特集

発売日決定！ 怒涛の新情報満載！
DEAD OR ALIVE Ultimate

システムの全貌が明らかに！
ファントムダスト

ガングリフォンAllied Strike
ブリンクス2
カプコン ファイティング ジャム
Sudeki（仮題）

徹底攻略

『GTAⅢ』も『GTAバイスシティ』もたっぷり攻略！
グランド・セフト・オート・ダブルパック

攻略

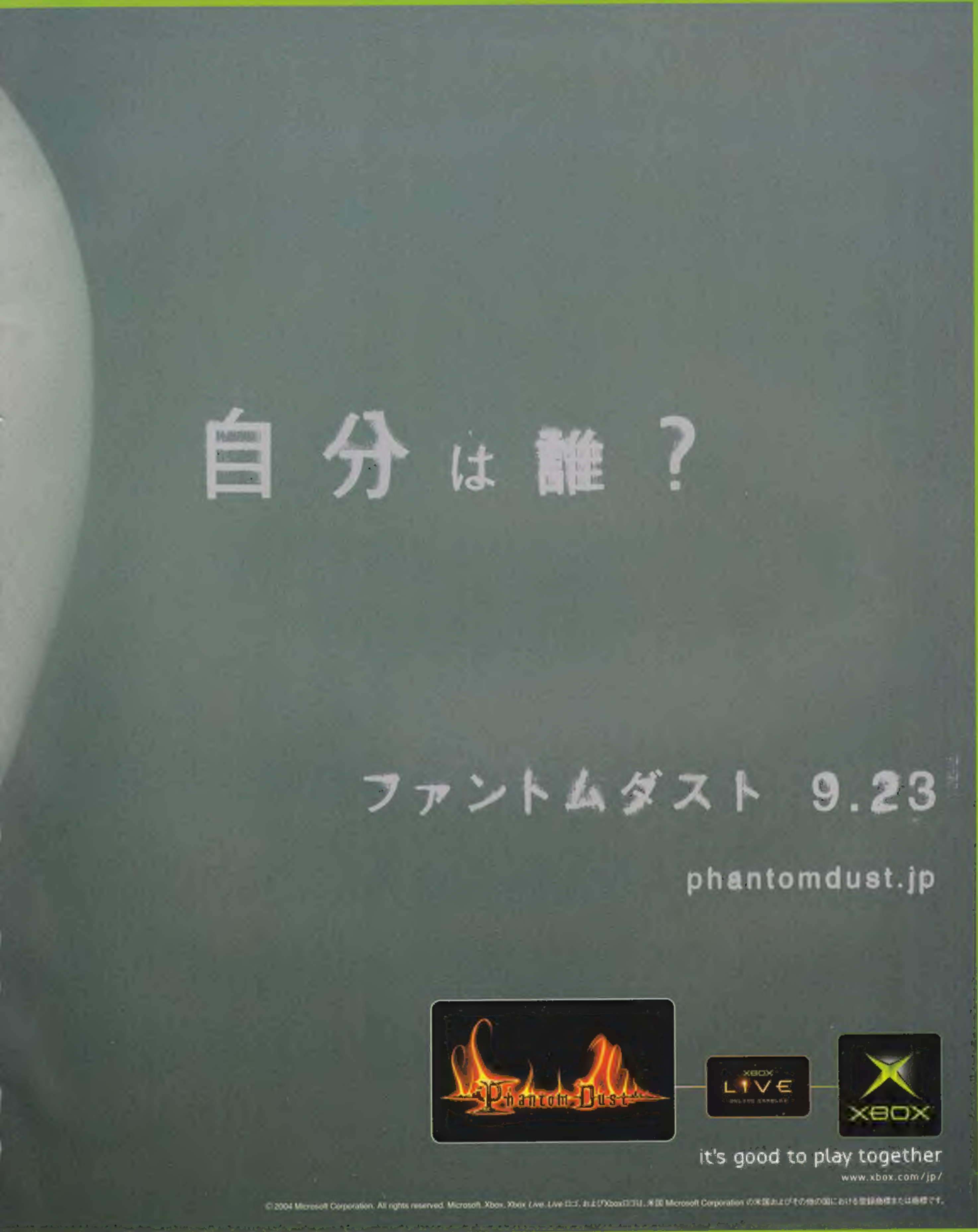
戦国無双
XIII（サーティーン）
NINJA GAIDEN
天誅 参 ～回帰ノ章～
レインボーシックス3
デウスエクス：インビジブル・ウォー

特別付録 Vol.3 レイファン

DOAアルティメットのキャラが特製ポップスタンドになった！
DEAD OR ALIVE Ultimate 50cm POP UP STAND

ファミ通.com www.famitsu.com




自分は誰？
ファントムダスト 9.23
phantomdust.jp
Phantom Dust
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, Live ロゴ, および Xbox ロゴは, 米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。



たたかうひとへ。
Team NINJA
SWEET HEART
DEAD OR ALIVE
ULTIMATE

DEAD OR ALIVE Xboxに集結！

XBOX



よみがえる傑作

「伝説」と呼ぶにふさわしい『DOA1』と、格闘ゲームの歴史を変えた『DOA2』が、ついにXboxにやってきた。



もっと綺麗に

世界で最も美しい格闘ゲームといわれる『DOA3』をしのぐ超美麗なグラフィックが堪能できる。



たたかうゲーマーたちへ

DOAファンが待ち焦がれた通信対戦をついに実現。家にいながら、ゲームセンターと同じ興奮が味わえる。



もっと楽しく

遊び応えたっぷりの様々なプレイモードや、オリジナルコスチュームなど、豪華なボーナスフィーチャーが盛りだくさん！

豪華予約特典

①「かすみ新型コスチューム」スペシャルフィギュア
②描き下ろし かすみちゃんポスター Ultimate Ver.

DIGITAL VENUS 2004
©TECMO, LTD.

NEW



DOAのビジュアル・ボイス・キャラクターの魅力があなたのPCのデスクトップで味わえる。

対応OS：Windows®98、Me、2000、XP 各日本語版
CPU：Celeron500MHz以上必須
メモリ容量：128MB以上必須
空きハードディスク：500MB以上
ディスプレイ環境：800×600以上、32,000色以上必須

お待たせしました!!

Xbox専用ソフト　対戦格闘ゲーム

2004年10月7日発売予定

希望小売価格8,800円（税込価格9,240円）

Xbox Live対応 | HDTV対応 | ワイドテレビ対応 | Dolby Digital 5.1ch対応 | ハードディスク対応

詳しくはお店、または下記お問い合わせ専用番号まで。

※一部店舗で予約キャンペーンを実施していない場合がございます。
※特典は数に限りがございます。特典がなくなり次第終了とさせていただきます。
※ご予約の前に、特典がつくか必ずお店にご確認ください。
※特典画像はイメージです。変更となる場合がございます。予めご了承ください。

※画面は開発中のものです　【お問い合わせ専用番号】03-3222-7630（土・日・祝日を除く 13:00～18:00）
【Team NINJA公式サイト】http://www.tecmo.co.jp/teamninja/ 【テクモホットライン】03-3222-7550

TECMO
http://www.tecmo.co.jp


XBOX
株式会社コーエー
www.koei.co.jp



ついにできたを。
KOEI
Xboxのパワー！
溢れる戦国の臨場感！
戦国無双
SENGOKU MUSOU
ここがパワーアップ！
快適な2Pプレイ！
広範囲の戦場が見渡せるようになり、遠方のキャラがクリアに表示され、相手プレイヤーのポジションも視認しやすい！
1画面あたりのキャラクター表示数がアップ
すべてのBGM、SEがドルビーデジタル5.1対応
日本語音声／英語音声の切り替えが可能
ハードディスク対応による、ロード時間の短縮
絶賛発売中／Xbox版
標準価格 6,800円
（税込価格 7,140円）
Produced by Ω-Force
CERO 12
コーエーの最新情報は ●ゲームシティ http://www.gamecity.ne.jp/ ●携帯電話 http://www.gamecity.ne.jp/i/
■当社は、許諾なしに本ソフトの複製・賃貸・営業使用は、許可しておりません。
■Dolby、ドルビー及びダブルD記号はドルビーラボラトリーズの商標です。
www.xbox.com/jp/
Microsoft、Xbox、Xboxロゴは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標であり、Microsoftの許可を得て使用しています。


そのとき、自分の目が、最大の武器となる。
DEUS EX
INVISIBLE WAR
Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
XIII


TOP SPIN
サンプラスの弾丸スマッシュが決まる。
ヒューイットが豪快なボレーを繰り出す。
歓声に応えるクルニコワ。
世界のトッププレイヤー16人が登場する、本格テニスゲーム「Top Spin」。
各選手独特の動きやクセ、喜怒哀楽までも、徹底して表現。トップスピン、ロブ、スライス、
ボレーなどの多彩なショットタイプをはじめ、クレイや芝などのコートコンディションも、
忠実に再現した。さらにエディット機能とキャリアモードで、オリジナル選手を育成し、
トッププロに挑戦することも可能だ。本物を超えたリアルゲームが、いま、ここからはじまる。
トップスピン 7月15日発売予定 希望小売価格 ¥4,800円(税抜)
www.xbox.com/jp/topspin
XBOX LIVE
TOP SPIN
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
Microsoft game studios
ONLY ON XBOX
Adidas and Adidas logo are registered trademarks of the Adidas-Salomon Group, used with permission. NIKE and the Swoosh Design are trademarks of Nike, Inc. and its affiliates. The names of actual products and companies mentioned here in may be trademarks of their respective owners. ©2004 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, Top Spin, Xbox, Xbox Live, Xbox Live ロゴ、および Xbox ロゴは米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。

C O N T E N T S



発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 Tel03-5433-7850(営業局)

スペック内 記号の見かた

OP =オンライン…



Famitsu-Xbox EXPRESS

ファミツウ エックスボックス エクスプレス

Vol.031

巻頭特集 ユーザーアンケートからソフト販売本数TOP20まで 激動のXbox2004年上半期を検証する!

2004年上半期(1月〜6月)はハード、ソフト面ともにXbox関連の話題が盛りだくさんだった(右の表を参照)。とくに5月にアメリカで開催されたE3(エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ)では、充実したソフトラインアップやエレクトロニック・アーツのXbox Live参入などが一挙に発表され、今後ますますXboxが発展し続けていくことをユーザーに印象づけた。

そこで今回は、2004年上半期のニュースを総括。ユーザー、販売店へのアンケートやソフト販売本数TOP20をもとに、今年前半を徹底検証する。また下半期の注目トピックもピックアップするぞ。要注目!



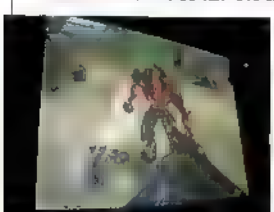
←5月に開催されたE3では多数の新作タイトルが

Check 1 大作の発売延期や発売中止が発表

2004年上半期の残念なニュースと言えば、大作ソフトの発売延期や発売中止が挙げられるだろう。まず、3月7日にテクモの『DEAD OR ALIVE Ultimate』の発売日が3月25日から今夏に変更。今回10月7日に発売日が決まったが、これも発売延期と言える。期待の1本だけに発売が楽しみだ。そして6月3日にはXbox Liveのイチ押しタイトルとして注目されていたMMORPG『トゥルーファンタジー ライブオンライン』(以下、『TFLO』)の開発中止が発表に。「発売の目処が立たず、これ以上延期ができない」と苦渋の決断が下されたことはユーザーの印象に残っていることだろう。しかし、開発中止の発表後に、同ソフトを開発していたレベルファイブの日野晃博プロデューサーは「どういう形かわからないが、発売できるまで諦めない」とコメントしている。ファンとしては同氏の今後の動向に注目したい。

Check 2 時代をリードする注目の期待作が続々

『TFLO』の開発中止などに注目が集まりがちだったが、E3や6月17日の新タイトル発表会では話題作が続々と発表された。とくに世界的に注目されている『Halo 2(ヘイロー 2)』がアメリカで11月9日に、日本で年末に発売時期が決定したことは、Xboxユーザーにとって見逃せないニュースと言えるだろう。また、『ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース』や、『Forza Motorsport』などが年末に発売されることも発表された。



←『HALO2(ヘイロー2)』の発売時期も発表された。

2004年上半期のおもなトピック

1月8日	CESにて"Xbox Media Center Extender Kit"を発表 アメリカで開催された国際家電見本市のCESで、ネット家電戦略の一環として、XboxからでもPCを操作できるソフト"Xbox Media Center Extender Kit"が発表。
1月9日	エド・フリーズ氏がマイクロソフトを退社 ハード立ち上げ時からXboxを支えてきた、ゲームコンテンツ バイスプレジデントのエド・フリーズ氏が一身上の都合により退社。後任はエド・フリーズ氏のもとで働いていたシェーン・キム氏。
2月22日	Xbox Pure White Limited発売 Xbox日本発売2周年を記念してのもの。限定1000台で、ネットでのみ販売された。
2月26日	『鉄騎大戦』発売
2月26日	『NINJA GAIDEN』の発売日が2週間延期され、3月11日発売に
3月4日	『DEAD OR ALIVE Ultimate』の発売日が延期に。10月7日に発売予定
3月7日	Xbox Championship Vol.4〜DEAD OR ALIVE 3〜決勝大会開催
3月22日〜26日	GDC2004でXNAが発表 アメリカで開催された開発者のためのイベント、ゲーム ディベロッパーズ カンファレンス(GDC)2004にて、次世代ソフトのための開発環境XNAが発表。ウインドウズやXboxなどのソフトを同じ環境で開発することが可能に。開発キットは、この夏から各メーカーに提供される。
3月25日〜29日	DOA Beach in HAWAII 開催
3月30日	『NINJA GAIDEN』が北米で50万本の出荷を達成
4月17日	Xbox Liveがアップグレード 音声メッセージやトーナメント機能を追加。
5月10日	『Halo 2(ヘイロー 2)』の北米での発売日が11月9日に決定
5月10日	Xbox Video Chat発表 専用カメラを使うことでチャットが楽しめるXbox Video Chatが発表。日本主導によるプロジェクトで、今秋には世界に先駆け日本で発売予定。
5月10日〜15日	"Xbox特派員になれる!"キャンペーンを実施 抽選でXboxユーザー10名をE3の特派員として派遣。
5月12日〜14日	世界最大のゲーム見本市E3開催 アメリカで開催されたE3(エレクトロニック・エンターテインメント エキスポ)にて、『Forza Motorsport』など、60タイトル以上を出展。タイトルの充実ぶりを見せつける。合わせてエレクトロニック・アーツがXbox Liveへの参入を発表。
5月27日	Xboxプラチナパック2が発売
6月3日	『トゥルーファンタジー ライブオンライン』開発中止 Xboxファン待望のMMORPGが「開発の見通しが立たないため」との理由で開発中止に。
6月16日	Xbox LiveがMSNメッセンジャーと連携
6月17日	日本向け新タイトル発表会開催

Check 3 XNAやXbox Liveなど、ハード関連の新情報も

2004年上半期はソフトに限らず、ハード関連の話題も多かった。3月にアメリカで開催されたGDCでは次世代のソフト開発のための開発環境"XNA"が発表。また、5月にはソフト2本とXbox本体がセットになった"Xbox プラチナパック2"が発売された。そして記憶に新しいところでは、Xbox Liveの新機能"Xbox Video Chat"が、日本で今秋に発売されることが明らかに。大きな発表が相次いだ2004年上半期。年末に向けてどんな新たな発表が行われるのかも要注目だ。

検証1 ユーザー＆販売店が選ぶ上半期の話題TOP10

ユーザー＆販売店を対象にアンケートを実施！　印象に残った2004年上半期の出来事を3つ選んでもらった（※）。その結果は右のとおりで、両者とも「TFLO」の開発中止がダントツの1位に！　それぞれ8割以上がこのニュースを選んでおり、関心の高さを表す結果になった。

おもな意見

[illegible]

ユーザーの選ぶトピックTOP10

開発中止などの話題が上位を占めるなか、"日本向け新タイトル発表会開催"の話題が3位に。国内での「Halo 2（ヘイロー 2）」の年末発売決定など、明るい情報が多かったことが要因だろう。さらに、5位の"GDCでXNAが発表"も見逃せない。この話題は販売店アンケートではTOP10に入っておらず、この結果を見るとユーザーがXNAに大いに期待していることがわかる。

1	「TFLO」開発中止	159票
2	「DOAJ」の発売日が延期	76票
3	日本向け新タイトル発表会開催	44票
4	「NINJA GAIDEN」発売	43票
5	GDCでXNAが発表	24票
6	「鉄騎大戦」発売	23票
6	「Halo 2」の北米発売日が決定！	23票
8	Xbox Video Chat発表	17票
8	Xbox LiveがMSNメッセンジャーと連携	17票
10	「NINJA GAIDEN」の発売日が2週間延期	15票

販売店の選ぶトピックTOP10

"「鉄騎大戦」発売"が3位に。販売店はこのタイトルを高く評価しており、「かなり革新的」などの意見が多数あった。3つの関連ニュースがTOP10に入っている「NINJA GAIDEN」と合わせて、今年の上半期を代表するタイトルと言っていいだろう。4位の"Xboxプラチナパック2発売"はあまりの安価での提供に、販売店の店頭での関心も高かったようだ。

1	「TFLO」開発中止	67票
2	「DOAJ」の発売日が延期	42票
3	「鉄騎大戦」発売	19票
4	「NINJA GAIDEN」発売	18票
5	Xboxプラチナパック2発売	16票
6	「NINJA GAIDEN」北米で50万本出荷	13票
7	E3で充実のタイトルが出展	12票
7	日本向け新タイトル発表会開催	12票
9	「NINJA GAIDEN」の発売日が2週間延期	9票
10	"Xbox特派員になれる！"キャンペーン	8票

検証2 2004年上半期ソフト販売本数TOP20を紹介！

ここでは、2004年上半期のソフト販売本数TOP20を見ていくことにしよう。1位はやはりというべきか、テクモの「NINJA GAIDEN」。2位を5倍近く引き離しての50000本以上の販売本数はさすがというほかない。全世界では180万本もの出荷となり、日本国内でもさらなる伸びが期待される。2004年上半期に発売されたタイトルの中で2番目に売れたのは『ブレイクダウン』。ナムコのオリジナルタイトルということで、注目度も高かったようだ。さらに、日本におけるFPSの人気を決定づけた『トム・クランシーシリーズ』最新作『ゴーストリコン：アイランドサンダー』が6位に。7位の『鉄騎大戦』はオンライン専用だが、その話題性を考えると、もっと売れてもよかった？　8位には、アーケードからの移植作として注目を集めた『GUILTY GEAR XX #RELOAD』が続いた。Xboxワールドコレクションも3タイトルがランクインしており、堅調ぶりをアピールした。



⬆そのクオリティーの高さは折り紙つきの『NINJA GAIDEN』が貫禄の1位に。

2004年上半期ソフト販売本数TOP20

1	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	8190円	56256本
2	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	7140円	10880本(30263本)
3	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xbox プラチナコレクション)	テクモ	2003年12月11日	3990円	8454本(0699本)
4	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	7140円	7248本(7206本)
5	ブレイクダウン	ナムコ	1月29日	7140円	5724本
6	トム クランシーシリーズ ゴーストリコン アイランドサンダー	マイクロソフト	3月11日	5040円	5646本
7	鉄騎大戦	カプコン	2月26日	8190円	5378本
8	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	4月29日	5040円	5265本
9	クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	マイクロソフト	5月20日	7140円	4975本
10	segaGT オンライン	セガ	2003年12月25日	7329円	4229本(5623本)
11	天空 -Tenku-2	マイクロソフト	2月26日	7140円	3876本
12	R レーシング・エヴォリューション	ナムコ	2003年11月27日	7140円	3655本(10655本)
13	ラリースポーツ チャレンジ 2	マイクロソフト	6月10日	7140円	3540本
14	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	5月27日	7140円	3537本
15	Counter-Strike (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	3月25日	5040円	3341本
16	ソニック ヒーローズ	セガ	2003年12月30日	7329円	3120本
17	式神の城II	キッズステーション	4月15日	5040円	3063本
18	魔牙霊（Magatama）	マイクロソフト	2003年11月20日	7140円	2510本(1034 本)
19	Unreal Championship (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	1月22日	5040円	2377本
20	Hunter: The Reckoning Redeemer (Xbox ワールドコレクション)	マイクロソフト	1月22日	5040円	2346本

※販売本数のカッコ内の数字は累計販売本数です。販売本数データはファミ通Xbox調べによるものです。

2004年下半期のXboxはどうなる？

[illegible]

下半期に予定されるXbox関連の動き

9月24日～26日　東京ゲームショウ2004開催

例年、東京ゲームショウではXbox関連のビッグタイトルの発表があるだけに、今年もなんらかのタイトル発表があるハズ。隠し球の公開などに期待！

10月7日？　かすみちゃんブルー発売

マイクロソフトからの公式リリースはまだだが、「DOAU」と合わせて10月7日に発売される可能性が高い。半年以上待たされただけに、期待はかなり大きい。

秋　Xbox Video Chat発売

日本Xboxチームが開発しているXbox Video Chatがこの秋お目見え。どのように遊びの幅を広げてくれるのか。ゲームソフトへの展開にも期待したいところ。

年末　「Halo 2（ヘイロー 2）」発売

Xbox屈指のキラータイトルがいよいよ発売！　この年末、Xbox最大の話題になることは間違いない。どれだけXbox市場を盛り上げてくれるか、期待が高まる。

2005年1月　米ラスベガスにてCES開催

Xboxが初公開されたのが、2001年CESでのこと。タイミング的に、2005年のCESで次世代Xboxの発表が行われても何ら不思議ではないが・・・。

※1 ユーザーアンケートは本誌が運営するホームページのBBSにユーザー登録をしている方を対象にメールアンケート形式にて実施（有効回答数 195票）。販売店は本誌協力店を対象にファクスにて実施（有効回答数 68票）

Xbox News Headline

このひと月のあいだに起こった、Xbox関連のニュースをお届け。Xbox Liveの会員数に関する注目の発表など盛りだくさんの内容だぞ。

Xbox Liveの会員数が全世界で累計100万人を突破!!

マイクロソフトは7月15日、Xbox Liveの会員数が全世界で100万人を突破したことを発表した。Xbox Liveは、2002年11月15日に北米で、2003年3月14日に欧州でサービスが正式スタート。日本では2003年1月16日からサービスが開始されている。対応ゲームは全世界で100タイトル以上が発売されており、今年の年末までに150タイトルがプレイ可能になるとのこと。同社のシニア バイスプレジデント兼チーフXboxオフィサーのロビー・バック氏は、今回の発表についてつぎのように語っているぞ。

「消費者がXbox Liveのオンラインゲームを、新しいデジタルエンターテインメントとして選択していることは明白。引き続きホットなゲームと新機能で、オンラインゲームファンを満足させます」(ロビー・バック)

なお、右で紹介しているのはXbox Live関連のおもなトピック。とくに注目なのがXbox Liveの都市別会員数ランキングで、1位はなんと東京！

全世界のXbox Liveユーザーの累計プレイ時間
1億8000万時間（20000年分に相当）

会員数は未発表だが、ロンドンやヒューストンなど、欧米の都市を押さえてのトップ。日本のXbox Liveユーザーにとってはうれしい記録となっている。ビデオチャットやボイスメッセージなどは、随時さまざまな機能を追加してパワーアップを続けるXbox Live。今後も世界規模で、ますます盛り上がっていきそうだ。

1日平均プレイ時間の全ユーザーの合計
[illegible]26万5849時間

Xbox Liveユーザーの累計オンラインプレイ回数
2億2000万回（月間平均は1065万回）

Xbox Liveユーザーの利用時間帯ピーク
午後7時〜午後9時（[illegible]）

Xbox Live会員数が多い都市
[illegible]
4位[illegible]

光ファイバーのイベントにXboxが登場！

6月26日〜7月4日、東京のアクアシティお台場で、光ファイバーをアピールすることを目的とした、TEPCOひかり主催のイベント"TEPCO SQURE"が開催された。この会場にマイクロソフトがブースを出展したぞ。同コーナーでは、『鉄騎大戦』や、『トップスピン』などを自由にプレイできたのだ。また、イベント初日にはタレントのさとう珠緒が来場し、『鉄騎大戦』のデモプレイを披露。「前作に比べて難しいですけど、おもしろいのでお勧めですよ」とコメント。さらにXbox Liveを利用した対戦プレイにも挑戦して、大興奮の様子だったぞ。



➡イベントにはチビッ子の姿も多く見受けられたぞ。



➡『鉄騎大戦』をプレイして、ご満悦のさとう珠緒。

ゲームの祭典！東京ゲームショウ2004概要判明！

国内外のゲームメーカー各社が最新タイトルを一挙に展示する日本最大級のゲーム見本市"東京ゲームショウ2004"。同イベントの概要が発表されたぞ。今年は9月24日〜9月26日の3日間(24日はビジネスデイ)、千葉県にある幕張メッセで開催されるのだ。現時点の出展社数は114社で、この中にはマイクロソフトはもちろん、テクモをはじめとするXbox参入メーカーも名を連ねている。なお、すでに全国のチケットショップやコンビニで前売り入場券の販売が開始されているぞ。年に一度のビッグなイベント、近郊に住むゲームファンは足を運んでみては？

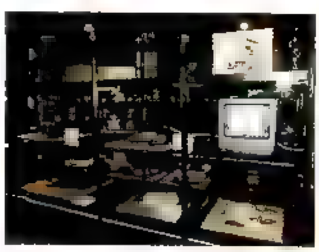


⬆昨年開催された東京ゲームショウ2003の模子。マイクロソフトブースはご覧の盛況ぶり。

東京ゲームショウ2004概要
主催：社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）
開催日：9月24日〜26日（24日はビジネスデイ）
時間：午前10時〜午後5時（入場は午後4時まで）
会場：千葉・幕張メッセ
入場料：当日券1200円（[illegible]）（小学生以下は無料）
問い合わせ：☎03-5541-6802（月曜日〜金曜日[illegible]）祝日は除く

テレビゲームとデジタル科学展が開幕！

東京の上野にある国立科学博物館で、7月17日に"テレビゲームとデジタル科学展"が開幕した。これは、"学びかつ遊ぶ"をコンセプトに、コンピューターや家庭用ゲーム機の歴史を振り返ることと、デジタル科学への関心や理解を深めることを目的とした展示会。会場には、世界初のテレビゲーム"ヒギンボーサムのテニスゲーム"からファミコン、Xboxまで、歴代の家庭用ゲーム機がズラリと展示されている。そのほか、ゲームやデジタルテクノロジーとアートを融合した作品も展示され、来場者の注目を集めている。なお、展示会は10月11日まで開催中。



⬆懐かしい家庭用ゲーム機が多数展示され、ハードの歴史がひと目でわかるのだ。

TOPIC PSO エピソード1&2」に最新オンラインクエストが追加！

セガから発売中の「ファンタシースターオンライン エピソード1&2」に、6月25日から新規オンラインクエストが登場。今回追加されたのは"エピソード2チャレンジ・ステージ5"で、同ソフト史上、最難関と言われる"制御塔"が舞台だ。クリアーすると"エピソード2チャレンジ"全ステージの総合評価が発表されるぞ。ファンは挑戦すべし！

TOPIC プロジェクト ゴッサム レーシング 2」に新ダウンロードコンテンツ！

マイクロソフトから発売中のレースゲーム『プロジェクト ゴッサム レーシング 2』。同ゲームのXbox Liveダウンロードコンテンツ（有料）第2弾が登場したぞ。今回は"Long Beach Booster Pack"というコンテンツ名で、ロサンゼルス・ロングビーチの8コースと8種類のクルマがダウンロードできるのだ。ダウンロード価格は600円［税込］。

TOPIC サウザンドランド-Thousand Land- イベントをユーザーが主催

Xboxユーザーが主催するゲームイベント"A wish is fulfilled."が8月27日〜29日に開催されることが決定した。内容はフロム・ソフトウェアから発売中の「サウザンドランド-Thousand Land-」を使ったタイムアタック大会。詳細は以下のURLをチェック。

▶▶▶ http://www.fromsoftware.jp/top/soft/1000land/slatecom/notice.htm

やじ馬ニュースX

エレクトロニック・アーツがついに沈黙を破った！ 2年振りにタイトルを発表！ その理由に迫る!!

あるタイトルが、Xboxファンを驚喜させた。エレクトロニック・アーツ（以下、EA）の『スター・ウォーズ バトルフロント』（2004年秋発売予定）の発表である。EAにとってこのソフトは、日本では2002年5月以来となる、久しぶりのXbox用タイトル。日本のXboxユーザーに与える影響力も大きいだろう。果たして、EAの2年振りのタイトルリリースの意味は？ そして、今後の展開はどうなるのか？ 編集部では、同社バイスプレジデントのクリストファー・トンプソン氏を直撃した。

まずは『スター・ウォーズ』関連2タイトルを投入する予定！

――日本では久しくタイトルをリリースしていませんでしたね。

トンプソン EAはマルチプラットフォーム体制を基本としており、どのプラットフォームでも積極的に展開していく、という姿勢に変化はありませんでした。日本市場でも、Xbox本体が発売された2002年前半に5タイトルをリリースしています。ただ、思うような結果が得られずに、試行錯誤する状態が続きました。もちろん、EAにとってマイクロソフトさんは重要なパートナーであり、タイトルのないあいだもずっとビジネスの話は継続していました。ただ、なかなかタイトル発表のタイミングがつかめなかったんです。

――今回、新作を発表した理由は？

トンプソン 弊社とパートナー関係のあるルーカスアーツ社より『スター・ウォーズ バトルフロント』の話があり、スタッフのあいだで「日本市場でもいけるのでは？」という話になりました。ちょうど映画の最初の三部作『スター・ウォーズ トリロジー』がDVDで発売されることもあり、『スター・ウォーズ』熱が盛り上がるのでは、という期待もありました。そこで日本のマイクロソフトさんに相談したところ、プロモーション面を含め、熱心にサポートしていただけるというお話でしたので、日本での発売を決定したんです。

――この2年間は、タイトルリリースの時期を探っていたと？

トンプソン たまたま2年間以上の期間が空いてしまった……という感じですね。今回は、タイミングがバッチリ合ったので、すんなりとタイトル発表になりました。

――では、『スター・ウォーズ バトルフロント』以降の展開は？

トンプソン ある程度採算のメドが立てば……ということが前提条件になるのですが、もちろん積極的に検討していきたいと思っています。じつは、『バトルフロント』のほかに、現時点で『スター・ウォーズ リパブリック コマンド』の発売が決定しています。発売時期は未定ですが、今冬中に発売できればと思っています。

――E3では北米でのXbox Live参入が発表されましたが、日本では？

トンプソン もちろん、『スター・ウォーズ バトルフロント』もXbox Liveに対応しています。我々は、Xbox LiveはXboxの"キーポイント"であり、非常に重要だと考えていますので、積極的に検討したいです。

――今後も、続々と国内でEAのタイトルが期待できますか？

トンプソン EAの持つ、Xboxコミュニティー向けのすべてのコンテンツを、日本のXboxでも展開できるようがんばります！ まずは、『スター・ウォーズ バトルフロント』をぜひ遊んでみてください（笑）。

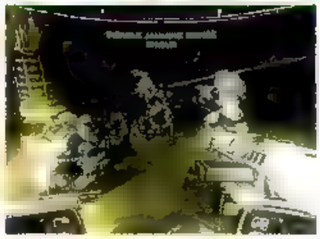
インタビューにより日本での発売が明らかになった『スター・ウォーズ リパブリック コマンド』は、E3でも評判の高かったXbox Live対応のFPS。『スター・ウォーズ』モノ2タイトルを投入予定ということから、いかに日本市場に気合いを入れているかがわかる。また、EA2年振りのタイトル発表に関して、日本のマイクロソフトも「数多いヒットゲームを手がけるEAさんだけに、今後のソフトラインアップに期待しています」（マイクロソフト 広報部）と大きな期待を寄せている。今後のEAの展開にますます注目が集まる！

エレクトロニック・アーツ 日本市場での展開

2001年9月	日本市場参入を発表
2002年3月7日	『NBAライブ2002』発売
2002年4月4日	『F1 2002』発売
	『SSX TRICKY』発売
	『ノックアウトキング2002』発売
2002年5月2日	『2002FIFAワールドカップ』発売
	以後Xboxタイトルの発売はなし
2004年5月10日	北米にてXbox Live参入を発表
2004年7月9日	『スター・ウォーズ バトルフロント』を発表



エレクトロニック・アーツ バイスプレジデント クリストファー・トンプソン氏



↑北米では年内発売予定のFPS『スター・ウォーズ リパブリック コマンド』。日本での発売日は現時点では未定だ（画面は北米版）。



↑5月にロサンゼルスで開催されたE3では、Xbox Liveへの参入を正式に発表。その存在感を改めて世界中に見せつけた。

黒い玉手箱 EA成功の秘訣とは？

世界一のソフトメーカーであるEAが、日本市場で2年振りにタイトルをリリースする。これには喜んでいるゲームファンが多いことだろう。正直、我々にとってもうれしいニュースだった。そういった思いがあるからか、インタビュー自体も極めて有意義なものとなった。

さて、インタビュー中に、「EAはなぜ、日本市場でうまくいっているのか？」という話題になった。最近は海外タイトルのクオリティーも上がり、ひと昔まえの"洋ゲー"と呼ばれていたころに比べれば、明らかに状況は変わっている。それでも、いわゆる外資系のメーカーで、EAほど成功しているところはほかにないように思う。EA成功のカギは、ある程度（同じ外資系である）マイクロソフトにも応用可能なことだろう。その質問に対してトンプソン氏は、「あくまでこれはソフトの範疇内で……」と前置きしたうえで、つぎのように続けた。「まずは、その国の文化を知ること。そして、その国に合わないと判断したソフトは決して出さないこと。タイトルの選定をしっかりとすることは重要です。そして、一度出すと決めたタイトルは、きちんとローカライズすることです」

聞きようによっては極めて当り前のことのように感じられる。しかし、EAが言うからこそ、まっとうなことをまっとうに遂行することのたいへんさと大切さを実感することができる。逆に言えば、まだまだXboxにもチャンスはあるということ。EAという成功例から学ぶべきところを学び、いま以上に積極的に日本市場でXboxを展開してほしいと切に願う。

Xboxソフト売上ランキング TOP10

今週	前週	タイトル名	メーカー名	発売日	販売本数	累計販売本数
1	—	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	7月8日	2499	2499
2	—	デウスエクス：インビジブル・ウォー	アイドス	6月17日	2454	2454
3	1	クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	マイクロソフト	5月20日	1670	5785
4	3	ラリースポーツ・チャレンジ 2	マイクロソフト	6月10日	1610	4172
5	—	メタルスラッグ3	SNKプレイモア	6月24日	1480	1480
6	6	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	4月29日	823	5619
7	2	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	5月27日	757	3903
8	7	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball (Xboxプラチナコレクション)	テクモ	2003年12月11日	570	10972
9	10	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン：アイランドサンダー	マイクロソフト	3月11日	523	5908
10	4	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	491	56544

集計期間：6月14日～7月11日
※このランキングはP111に掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部で独自に作成したものです。
※集計システムの都合により、3000本以下の売上本数に関しては若干の誤差が生じる場合があります。

週ごとの売上TOP5

1週目Best5 集計期間 6月14日～6月20日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	デウスエクス インビジブル・ウォー	アイドス	1424
2	ラリースポーツチャレンジ2	マイクロソフト	535
3	クリムゾンスカイ High Road to Revenge	マイクロソフト	502
4	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	251
5	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	184

2週目Best5 集計期間 6月21日～6月27日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	メタルスラッグ3	SNKプレイモア	942
2	デウスエクス・インビジブル・ウォー	アイドス	416
3	クリムゾンスカイ High Road to Revenge	マイクロソフト	358
4	ラリースポーツチャレンジ2	マイクロソフト	343
5	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	218

3週■Best■ 集計期間 6月28日～7月4日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	クリムゾンスカイ High Road to Revenge	マイクロソフト	428
2	ラリースポーツチャレンジ2	マイクロソフト	364
3	デウスエクス：インビジブル・ウォー	アイドス	309
4	メタルスラッグ3	SNKプレイモア	304
5	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	199

4週目Best5 集計期間 7月5日～7月11日

順位	タイトル	メーカー	販売本数
1	トム・クランシーシリーズ レインボーシックス3	ユービーアイソフト	2499
2	クリムゾンスカイ High Road to Revenge	マイクロソフト	384
3	デウスエクス インビジブル・ウォー	アイドス	306
4	ラリースポーツチャレンジ2	マイクロソフト	278
5	メタルスラッグ3	SNKプレイモア	234

ハード販売台数 6/14～7/11

- ●6/14～6/20 328台
- ●6/21～6/27 274台
- ●6/28～7/4 298台
- ●7/5～7/11 394台

推定販売台数(6/14～7/11) 1294台

累計販売台数 44万3485台

Xbox読者の期待ランキング TOP10

今回	前回	タイトル名	メーカー名	発売日	支持率
1	1	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	10月7日	59.3
2	2	DEAD OR ALIVE code：Cronus	テクモ	未定	51.4
3	3	Halo 2（ヘイロー2）	マイクロソフト	2004年末	44.9
4	5	Fable	マイクロソフト	2005年	33.7
5	6	スパイクアウト バトルストリート	セガ	未定	24.3
6	—	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	未定	21.4
7	10	ファントムダスト	マイクロソフト	9月23日	20.6
8	—	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	9月22日	17.7
9	—	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	未定	17.3
10	—	Sudeki（仮題）	マイクロソフト	2004年末	16.5

※本誌8月号のアンケートはがきの結果をもとに作成しました（集計期間：6月30日～7月10日）
※支持率の数字はパーセントです

Xbox読者が選ぶ TOP20

今回順位	前回順位	タイトル名	メーカー名	発売日	得票数
1	1	NINJA GAIDEN	テクモ	3月11日	287
2	4	HALO	マイクロソフト	2002年4月25日	287
3	3	DEAD OR ALIVE 3	テクモ	2002年2月22日	266
4	2	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	テクモ	2003年1月23日	243
5	7	パンツァードラグーン オルタ	セガ	2002年12月19日	59
6	5	JSRF ジェットセットラジオフューチャー	セガ	2002年2月22日	55
7	6	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	2003年11月20日	52
8	8	O・TO・GI～百鬼討伐絵巻～	フロム・ソフトウェア	2003年12月25日	46
9	8	ソウルキャリバーII	ナムコ	2003年3月27日	40
9	11	鉄騎	カプコン	2002年9月12日	40
11	12	CRAZY TAXI 3 High Roller	セガ	2002年7月25日	33
12	10	O・TO・GI－御伽－	フロム・ソフトウェア	2002年12月12日	29
12	—	トム・クランシーシリーズ スプリンターセル	ユービーアイソフト	2003年11月27日	29
12	—	クリムゾンスカイ：High Road to Revenge	マイクロソフト	5月20日	29
15	14	ファントムクラッシュ	元気	2002年6月20日	27
16	16	GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	4月29日	25
16	—	天誅 参 ～回帰ノ章～	フロム・ソフトウェア	5月27日	25
18	15	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコン	マイクロソフト	2003年9月25日	23
19	13	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス	2003年7月3日	22
20	19	ファンタシースターオンライン エピソード1&2	セガ	2003年1月16日	19

※本誌7月号のアンケートハガキの結果をもとに作成しました。

NEW GAME

CROSS REVIEW

新作ゲームクロス・レビュー

7月29日～8月5日

発売中(7月29日) グランド・セフト・オート・ダブルパック



カプコン
アクション
7980円[税込]

[illegible]

発売中(7月29日) デジモンバトルクロニクル



バンダイ
アクション
7140円[税込]

[illegible]ら厳選された[illegible]の人気デジモンが参戦[illegible]。ルールがシンプルで誰にも楽しめるのがうれしい。もちろんデジモンを進化させて闘うこともできるぞ。

8月5日発売予定 XIII ～大統領を殺した男～



スパイクインタラクティブ
FPS
7329円[税込]

[illegible]記憶を失った男が主人公となる王道的なストーリーに、特徴的なグラフィックと凝った演出が加わり、独特の雰囲気を感じさせてくれる作品。

松井ムネタツ



グランド・セフト・オート・ダブルパック: さまざまなミッションをこなして物語を進めつつ、いくらでも脇道にそれることも可能なところが本作のおもしろさ。ロード時間短縮、グラフィック表現アップはもちろん、初期設定でクルマのアクセル、ブレーキがトリガなのもXbox版の大きなポイント。2本セットでこの値段なら買い。

デジモンバトルクロニクル: 4人同時にワイワイと楽しめるアクションゲーム。テキトーにボタン連打でも十分楽しいし、キチンとテクニックを覚えればさらに熱くなる。ひとりプレイはそれほどでもないが、対戦はなかなかの盛り上がり。どうせならXbox Liveでも楽しみたかったなあ、なんていうのはゼイタク？

XIII: 見た目こそトゥーンシェーディングでマイルドな印象もあるが、中身はハードボイルドな展開。かといって難しい謎解きがあるわけでもなく、FPS初心者にはちょうどいいタイトルかも。メッセージは音声もテキストもすべて日本語化されているのも、さりげないけどかなりうれしい！

田川ラメ夫



グランド・セフト・オート・ダブルパック: 犯罪行為を淡々とくり広げる非人道的クールネスに一瞬チビりましたが、自由度の高さと潜在的ワル心をくすぐるミッションに、超ヒットシリーズの実力を見せつけられました。狩猟民族的（？）おもしろさ満載。究極のオトナ向けゲームだね。死ぬのも[illegible]。やっとXboxで遊べる（笑）

デジモンバトルクロニクル: まぁ、いわゆるデジモン版「スマブラ」か。豊富なキャラクターの技とステージのギミックにホンノリ個性を感じますが微妙にキーレスポンスが遅いように感じたり、デジモン知らないと感情移入度&キャラ選択の意味性ダウン。よくも悪くも典型的なキャラゲーといった作りが残念。

XIII: 「斬新なトゥーンシェーディング＋アメコミテイストな演出は、ほかの見た目類似ゲームとは明らかに違う魅力に満ちております。ありがちなストーリーもクサすぎずベタすぎない加減でちょうどよし。映画やコミックや小説の美味いトコ取り的ニクい1本。画面写真でピンときたら買うべし

ローリング内沢



グランド・セフト・オート・ダブルパック: プレステ2版よりもグラフィックが向上、さらに読み込み時間が早くなりテンポが良くなったのはイイところ。さらにカスタムサウンドトラックにも対応し好きなBGMでプレイできるのもXbox版ならでは。プレイヤーの数だけ遊びかたが存在する自由度の高さは◎。やり込みがいのあるつくり。

デジモンバトルクロニクル: 『大乱闘スマッシュブラザーズDX』ライクで、オリジナリティーは薄いものの、「デジモン」ならではの進化の戦略性が楽しめる作り。バラエティー溢れるステージは壊れたり、足場が移動したりと演出も凝っていて見た目的にも楽しい。ただアクションゲームとしての爽快感はやや低め。

XIII: 銃でただやみくもに敵を撃つだけではなく、敵から隠れたり、椅子やモップなどを使って戦ったり、集音機で盗聴したりと、いろんなアクションが楽しめるのが◎。ノキダシや擬音、コマ割りなどを多用したマンガ的演出も見た目的に楽しい。全体的に非常に遊びやすい作りになっている。

戸塚伎一



グランド・セフト・オート・ダブルパック: 無根拠な暴力衝動に対して極めて意識的かつ寛容なゲームデザインは賛否の分かれる点ですが、アトラクション要素に富む魅力的な箱庭世界がふたつ用意されている事実に変わりなし。強固な"自分ルール"がある人ほど本作の野放し感を満々しく感じられるのではないでしょうか。

デジモンバトルクロニクル: シンプルなルールと操作系統、戦況をゆるやかに左右するデジモンの進化要素によって得られる爽快感はなかなかのもの。多人数で大乱闘するのがメインと割り切れれば、偶然性が強い大味なゲームバランスも許容範囲です。購入の判断は、よき友（対戦相手）に恵まれているかの一点で。

XIII: 淀みなく流れる背景CG、場面が小気味よく展開していくムービーによって生まれるテンポが本作の醍醐味。混濁した記憶のまま状況に巻き込まれていくストーリーモードのテンションを程よくキープします。ゲームの進めかたに多様性を見出しにくい点は、Live対戦の盛り上げでカバー。

イラスト 荒井清和

TOTAL POINT	グランド・セフト・オート・ダブルパック	デジモンバトルクロニクル	XIII ～大統領を殺した男～
	37POINT	27POINT	31POINT



背後から静かに忍び寄れ!

←周囲の誰もが気づかないうちに潜入し、ターゲットの背後に忍び寄り、目的を果たすのだ!

累計600万本のシリーズ最新作がXboxに登場!

10月14日発売決定!



HITMAN CONTRACTS
ヒットマン:コントラクト

達成手段はプレイヤー次第 世界一の暗殺者たれ!

変装して潜入、銃を乱射して正面から突入――どんな方法でも目的を果たせばクリアーできる自由度の高さで、ゲーム好きを唸らせた最新作が登場!!

これぞXboxユーザーの醍醐味!とホンモノのゲームファンを虜にした前作『ヒットマン:サイレントアサシン』から早1年。自由度の高さに絶大な支持の集まった暗殺スニーキングアクション最新作『コントラクト』が、10月に登場する。

当然、グラフィックは改良され、臨場感がさらにアップ。ミッションで使用できる武器や道具も大幅に増加し、暗殺手段の自由度はますます向上を遂げた。前作同様、難易度選択も盛り込まれているので、スニーキング初心者もレッツトライ!!

グラフィックが向上し緊張感は青天井!!



←潜入がバレて銃撃戦に。銃のディテールや敵の攻撃姿勢に注目。格段にリアルになった。



→変装して潜入すれば、ある程度敵に近寄ってもバレない。隙を窺うのも任務のうちだ。

adventure	ヒットマン:コントラクト	スニーキング・アクション・アドベンチャー
	アイドス	IO INTERACTIVE
	[illegible]	[illegible]
	――	[illegible]
	非対応	16歳以上推奨
	32ブロック以上	――

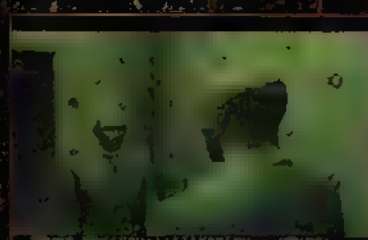
哀しきクローン人間の主人公"47" 彼の生きる意味とはいったい……

1950年、フランス外人部隊で出会った5人の男は、最高機密諜報部に所属し、人体生成実験の存在を知る。ルーマニアの人里離れた病院で秘密裏にこの実験を続け、クローン人間による軍隊の編成を試みた。しかし仲間の圧力に辟易した5人の中のひとりオットーは、そのほかの4人を葬り去ることを計画。みずから産み出したクローン人間"47"を陰で操り、目的を達成していく。

達成困難な任務をつぎつぎ成功させていく暗殺者"47"は、裏社会の伝説として語り継がれるように。しかしいま、彼は腹部に銃弾を受け、滞在するホテルの中で倒れている。薄れゆく意識の中、暗殺者としての過去の思い出がめくられる――

↓どんなに警備が厳重な場所にもやすやすと潜入し、ターゲットを確実に仕留めてきた"47"は裏社会の伝説になった。





↑オットーに陰で操られていることも知らず、"47"は無慈悲なまでに暗殺をくり返す。

ド派手に激射も一撃で仕留めるも暗殺手段は自由自在

本作の人気の秘密は、プレイヤーが考えるアクションを忠実に表現できる自由度の高さ。周囲に気取られずにターゲットを倒す、という目標さえ達成すれば、スナイパーライフルで遠くから仕留めようと、変装して近づき食べ物に毒を混ぜようと、手段は自由。

当然、正面から銃を乱射しつつ、強行突破するのもアリだが、それではあまりにも趣がない。いかに殺害者数や使用銃弾数を少なくして目的を達成し、周囲が暗殺の事実に気づかないうちに立ち去るかを競うことで、芸術ともいえる"殺し"が完成する。最高の称号"サイレントアサシン"を目指せ！

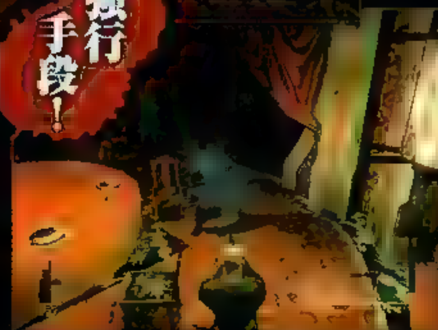


変装してターゲットに忍び寄る

もしくは

強行手段！

↑料理人の姿でターゲットの前に姿を見せ、毒殺してしまうのも手だが……。

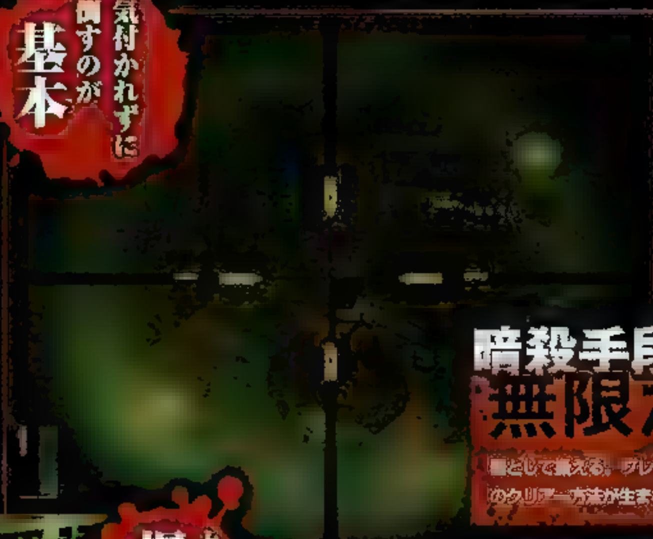


↑ターゲットに近づいて一気に銃でケリをつけてしまってもいいのだ。確実に仕留めるならコチラ。



↑敵を羽交い絞めにし、声を立てさせないように背中からナイフでひと突き!!

気付かれずに倒すのが基本



↑いちばんラクなのは、遠くからスナイパーライフルでターゲットを一撃必殺。これぞ暗殺のキモ。

暗殺手段は無限だ！

何も銃やナイフだけが武器ではない。食事に混ぜる毒や、その場にあったビリヤードのキュー、火かき棒なども武器として使える。プレイヤーの想像力次第で、同じステージでも幾通りものクリアー方法が生まれる。「自分が暗殺者だったら」を追及できるのだ！

ときには爆弾も使え



←クルマに爆弾を仕掛け、ターゲットが乗り込んだところで爆破ー これも確実な手段だ。



存在すら気取られない『サイレントアサシン』を目指せ！

前作『サイレントアサシン』もプラチナコレクションで発売！

9月発売予定

'03年7月に発売された前作『サイレントアサシン』の廉価版が、『コントラクト』発売の1ヵ月まえに登場する。当然ストーリーには関連性があるので、前作をプレイしていない人は、添付の『完全暗殺マニュアル』を見ながらクリアーしておきたい。



➡舞台には日本も。刺青のヤクザ相手に"47"が大暴れだ!!

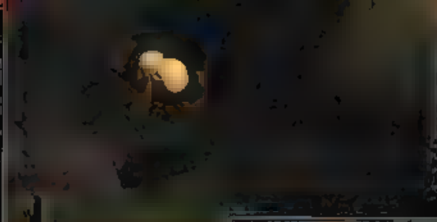


↑9月中に2800円で発売予定。添付小冊子『完全暗殺マニュアル』は必見！

武器 WEAPON

リアル指向だからこそ武器を使い分けろ

殺しのケースによって武器を使い分けるのも、ヒットマンとしての職務だ。狭いところで長いアサルトライフルを用いるのは不利であり、大勢の敵に単発でしか撃てないショットガンは向かない。懐に隠しやすい拳銃を用いたり、ときにはショットガンを箱に隠したりと、吟味と工夫が求められる。



➡スナイパーライフル系はアタッシュケースに入れて持ち運ぶ。

⬇リボンをかけた箱からショットガンをおもむろに取り出す。



プレゼントを装った箱から武器を取り出し不意打ち

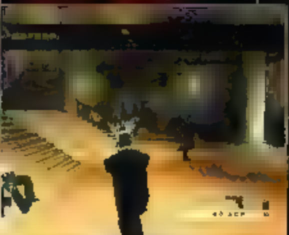


⬅殺傷力の高いショットガンで至近距離から一撃だっ!!

懐に隠した二丁拳銃を連射

➡何食わぬ顔で近づき、突然懐から出した二丁拳銃で大勢いる警備員をつぎつぎと倒せ!。







⬆まるで香港ノワール映画のように、圧倒的な連射で警備員たちを血祭りにあげていこう。ヒットマンはつねに冷血にならなければならないのだ。



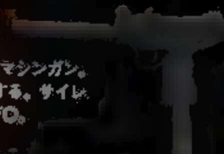
ゴールド・ハンドキャノン
殺傷力は高いが音が大きく反動も強いため、連射には向かない。



シルバーボーラー
愛用の銃。サイレンサーを装着可能だが殺傷力は低め。頭部を狙え。



GI-17
反動が少なく、連射しやすい。近接戦闘時にとくに重宝するだろう。



マイクロウージー
軽量でコンパクトなサブマシンガン。多勢相手に威力を発揮する。サイレンサーも装着可能なのが◎。



ミニガン
電動ガトリング砲。最初から強行突破すると決めたなら、この武器。

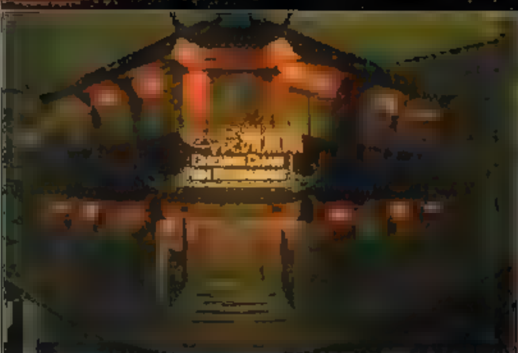


AK アサルトライフル
スタンダードなライフル。狙い撃ちも、連射も思いのままと、扱いやすい。



ソウドオフ・ショットガン
当たればほぼ一撃に敵を倒せるが、音が大きく連射が利かないので注意。

――この男、誰にも見えず、誰にも



香港
⬅悪事をくり返すマフィアのボスたちと、買収された警察署長を暗殺するのが任務。



コロンビア
⬆ミートキングと呼ばれる男が残虐さを誇っている。彼を始末するのだ。



ブダペスト
⬅このホテルに、テロリスト組織の幹部が滞在。抹殺せよ。

サナトリウム
➡"47"の出生地、狂気に彩られたこの施設から、あらゆる手段で脱出せよ。



場所 LOCATE

暗殺のミッションは世界各地にまたがる

主人公"47"は、暗殺の指令を受けるままに世界各地を飛び回る。おもに今回はアジアから東ヨーロッパを中心としたミッションが多い。悪事に手を染め、甘い汁をすすっている輩を、"47"が静かにあの世に送ってやるのだ。



TOOL

その場にある物でさえ彼にとっては武器に　道具

銃だけが武器ではない。音を立てずに暗殺するには、ワイヤーで絞殺するのが有効だ。殺す必要のない相手は、スタンガンで気絶させるだけでいい。

しかしいざというときは、その場にある物を使って武器にしなければならないことも。肉用のフックを使った殺しなど、いかにも暗殺者らしい。



ファイバー製ワイヤー

➡音も立てず、相手に声を上げさせる暇もなく、金属探知機にも反応しない。"サイレントアサシン"を目指すには、いちばん適した武器。静かに背後に忍び寄る技術が必要だ。





肉用フック

⬅⬆精肉工場で肉をぶらさげるために使うフック。これを相手に突き刺し、背負い投げのように担ぎながらフックを食い込ませて殺害する。



中国剣

➡軽量で薄く、しなりやすい剣。しかしその切れ味はカミソリのよう。急所を切りつけ、相手の動きをとめろ！



➡武器が手元になければ、ベッドに転がっていた枕さえ凶器に変えてしまう。



スタンガン

➡強力な電圧で相手を感電させる。相手にパルス放出部分を接触させなければならない。失神させるときには有効。

気づかれない――

標的　ターゲットを見つけ静かに息の根をとめる

TARGET

組織からの指令に従い、ターゲットを抹殺していく"47"。彼らは、命を奪われるに値するだけの悪事を働いてきた。そのツケを"47"が清算していくだけの話だ。

しかし、彼らには、隠れた共通点が。組織の目的はいったいどこにあるのか。謎は深まるばかり。



リー・ホン

➡中国マフィア"赤龍会"のボス。強力な犯罪組織を統括している彼の存在は、香港の治安を脅かしている。



⬅法の網をくぐりぬけながら悪事を続ける一家。しかしある男の救出が、彼らの悪事を暴きだすカギに。救出と暗殺が任務となる。

ベルディンフォード一家





ミートキング兄弟

⬆➡ルーマニアで絶大な権力を持つ残酷な兄弟。とくに弟は死体収集を趣味とする。狂気の宴を消せ。

緊急速報!!

FULL SPECTRUM WARRIOR



アメリカ陸軍が開発した訓練用の近代戦シミュレータをベースに作られた超本格派軍事シミュレーション それが『フル・スペクトラム・ウォリヤー』だ!!

フル・スペクトラム・ウォリヤー	リアルタイム コンバット シミュレータ
マイクロソフト	THQ
9月30日発売予定	6825円［税込］
HDTV、5.1ch	1人
[illegible]	18歳以上推奨（予定）
未定	

部隊長としてふたつのチームを指揮 過酷なミッションの数々をクリアーせよ!

アメリカ陸軍歩兵部隊の戦いを[illegible]た作品。それが『フル・スペクトラム・ウォリヤー』(以下『FSW』)だ。本作は、アメリカ陸軍が市街戦における近代戦闘の訓練用に開発した戦闘シミュレーターをベースに[illegible]されている。[illegible]ストーリーやグラフィックなどにゲーム的な演出が加えられているが、[illegible]となるシステムは、まさに本物といっても過言ではない。ミリタリーが好きな人は、迷わず[illegible]

[illegible]したゲームなんて、ひと昔前までは考えられなかった。現段階でコレ以上のリアルさは望めない!





いままでの軍事SLGとココが違う!

一般的に軍事SLGは操作が難しいという先入観を抱かれがちだが、『FSW』はリアルさを損なうことなく操作の簡略化に成功している。移動や射撃なども、対象となるポイントや範囲を指定するだけ。また、画面はFPSスタイルのように見えるが、アクションゲームのように細かく動かす必要はない。リアルタイムで刻々と変化する画面を眺めながら、冷静に状況を判断して配下の部隊に適切な指示を与えていくのだ。

初心者でも安心のインターフェイス



↑洗練された操作系がナイス。初心者でもすぐにプレイできる超親切設計!

アクション不要で指揮に集中

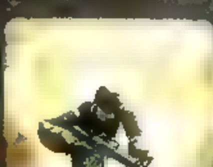


↑刻々と変化する状況がリアルタイムで画面に反映される。冷静に対処すべし!

オープニングムービーも大迫力!!

ゲーム中のグラフィックもド迫力だが、導入部分のオープニングムービーも生唾モノ。テロリストの本拠地・アジアの小国ゼキスタンに侵攻する、アメリカとNATOによる対テロリスト連合軍。独裁的指導者アルアファドとその一派を排除するための戦いが、ハリウッド級のスケールで描かれているのだ。









←軍事SLGの多くは演出面がイマイチだったりするが、その点『FSW』は大違[illegible]

チーム間の連繋が任務の成否を大きく左右する！

[illegible]プレイヤーは、[illegible]アルファとブラボーの2チーム[illegible]指揮する。各チーム[illegible]はリーダー[illegible]の4人編成。任務の内容はさま[illegible]だが、一見すると達成が困難な任務も[illegible]で正面から敵を足止めし、その[illegible]ブラボーが[illegible]まわり挟撃するなど、チームどうしをうまく連繋させれば十分クリアーできる。ただし、命令が間違っていれば部下たちは危険にさらされる。任務達成[illegible]なく、被害を最小限に食いとどめるのもプレイヤーの腕の[illegible]だ。



[illegible]銃をかまえ[illegible]兵士たち。[illegible]周囲の状況を把[illegible]







↑いつ何時どこから[illegible]されるかわからない。警戒を怠ってはならない。

↑[illegible]兵士たちの能力もプレイヤーの適切な命令が[illegible]初めて発揮される。

➡[illegible]や地形などを[illegible]物にして、少しずつ[illegible]のだ。

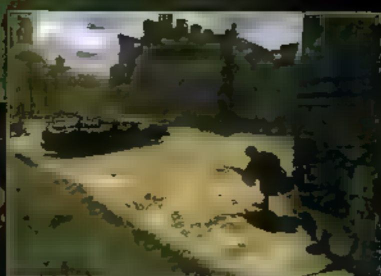


部下を生かすも殺すもすべてはプレイヤー次第！

兵士たちには、それぞれ[illegible]や出身地などのプロフィールが設定されている。それぞれ個性があり、任務中もただ黙っていることはない。ときにはアメリカンジョークを飛ばしあう、とても人間くさい連中だ。

ゲーム中に登場する兵器、用語……何からナニまで、すべてが本物なのだ!!

ゲームの舞台となるアジアの小国ゼキスタンはフィクションだが、本物の訓練用シミュレータがベースだけあって、兵士たちの装備はもちろん、銃のかまえかたから専門用語にいたるまで「FSW」にはたくさんの本物が詰まっている。完璧なグラフィックで再現された兵士たちの動作からは、えもいわれぬ独特の緊迫感が放たれていることに気づかされるハズ。本物ならではの醍醐味を、[illegible]と味わってほしい。







↑➡戦場でチンタラ歩いている奴は単なる標的。訓練された兵士は冷静に状況を判断して行動する。[illegible]だって立派な[illegible]物として利用できる。

本物だから感じられる硝煙の臭いと緊迫感!!





←↑[illegible]から[illegible]作にいたるまですべてがホン[illegible]

Xbox Liveなら協力プレイも！

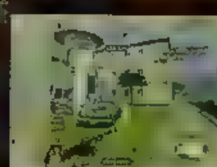
本作はXbox Liveに対応しており、それぞれ1チームを率いて共同作戦が展開できる。チャットも楽しめるので、話し合いながらプレイするのも楽しそう。



←ボイスチャットで作戦を練るのが何とも楽しい！

ひと足さきにUS版をプレイ！

最初に「FSW」を見たとき「コレFPS? 俺、3D酔いするんだけど……」と思ったが、カメラワークが秀逸なのでまったく問題ナシ。操作系が洗練されていて目標もシンプルな英語で表示されるため、中学生くらいの英語力で十分プレイ可能。ただ、ヒアリング能力ゼロの筆者は日本語版が待ち遠しくてしかたありません。



←一見FPSだがアクションゼロ。3D酔いもしない。



➡[illegible]の会中[illegible]がチームの状況で変化するなど[illegible]リアル。

緊急速報!!

STAR WARS BATTLEFRONT



スター・ウォーズ バトルフロント	サード/ファーストパーソンシューティング
エレクトロニック・アーツ	LucasArts
2004年秋発売予定	未定
未定	
1～16人 CS 未定	
未定	未定

歴史に残るスペースオペラの代名詞『スター・ウォーズ』の世界を、映画そのままに堪能できる3Dアクションゲーム！ 最大16人までのオンラインプレイにも対応だ！

充実した3つのゲームモードで、『スター・ウォーズ』を満喫しよう！

2002年5月以来、2年ぶりに国内でXboxタイトルを発売することになったエレクトロニック・アーツ！ その復活第一弾となるのが本作だ。

ひとりの兵士となり、数々の武器や乗り物を駆使して戦場で戦う……という、まさにエレクトロニック・アーツ社『バトルフィールド1942』の『スター・ウォーズ』版ともいうべき内容の3Dアクションゲームだぞ。

全宇宙を完全制圧せよ！ ギャラクティックコンクエスト

『スター・ウォーズ』に登場する星系をすべて制圧することが目的のモード。各星系には特殊な能力が設定されており、どの順番で星系を制圧していくかによってその後の展開がいろいろと変わってくるようだ。戦略的な戦いかたが要求されると言えよう。



↑同じトルーパーでも装備している武器が違うのだ。

歴史どおりにクリアー！ ヒストリカルキャンペーン

ゲームをプレイしながら『スター・ウォーズ』の歴史をなぞっていくというミッションクリアー型のモード。映画『エピソード1～3』を題材にしたクローン戦争と『エピソード4～6』を題材にしたシビル・ウォーの2種類のシナリオで構成されている。



↑1体のドロイドでアサルトシップに立ち向かう。

舞台はどこでも手軽にプレイ！ インスタントアクション

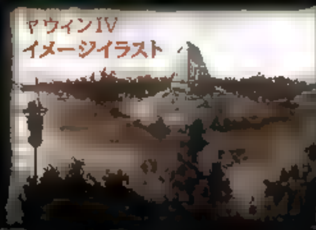
10種類用意されているステージを自由に選んで、お手軽にプレイすることができるモード。どれも映画でお馴染みの舞台だから、ファンならひと目でわかるよね？ いろいろな条件下の惑星が存在しているので、地形に応じた戦いかたを修得するのにいいかも？



↑仲間と協力しあいながら戦うのも醍醐味なのだ。

10の惑星がバトルステージ！

前述のとおり、このゲームに舞台として用意されている惑星は全部で10種類となっている。荒れ狂う海に覆われたカミーノ、寒冷惑星ホス、森林に覆われた衛星エンドア、霧に閉ざされた惑星ジオノーシス、ガス巨星ヤヴィンの第4衛星ヤヴィンⅣ、85パーセントが海という温和な自然に囲まれた惑星ナブーなど、どれも映画の舞台になった場所ばかりだ。

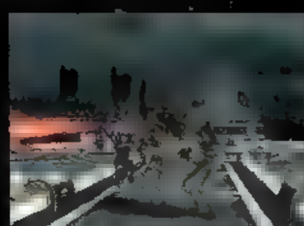


↑『エピソード6』に登場したヤヴィンⅣは、反乱軍の基地がある緑豊かな惑星。

惑星カミーノ



↑惑星カミーノは陸地のない水の惑星。常に吹き荒れる激しい雷雨の中での熾烈な戦いがくり広げられていく。



↑カミーノでドロイド兵と戦うクローントルーパー。映画では見られなかったオリジナルのシチュエーションだ。

惑星ホス



↑『エピソード5』で登場、ホスは氷河に覆われた氷の惑星。雪原を移動するには寒さに強い動物、トーントーンが最適。



↑反乱軍の重要拠点であるエコー基地での戦闘。見通しの悪い基地内部では慎重に進みながら戦うようにしよう。

4つの主要陣営を選んでプレイできる!

本作では舞台となる時代に合わせて計4つの組織がある。ここではそれらを紹介しよう!

反乱軍 Rebel Alliance



↗フォースの力は持っていないが、帝国の野望を阻止するために戦うぞ。

反乱軍の兵士は、故郷を帝国軍の占領から解放するために、さまざまな星系から集まった勇敢な志願兵たち。ただし選択できるのは人間タイプのみ。エイリアンタイプは操作できない。

帝国軍のストーム・トルーパーの装甲服を貫通させることができるDH17ブラスターを標準装備している。装備によっていろいろな局面下に対応できる汎用的な戦士と言えるだろう。



←AT-ATウォーカー対人間はあまりにも不利。あっと驚く強力な武器が欲しいところ。

帝国軍 Galactic Empire

全銀河支配を企む皇帝パルパティーンの忠実な機動歩兵であるインペリアル・ストーム・トルーパー。白いバトル・ヘルメットと装甲服で全身を覆っている。標準的装備はE-11ブラスター・ライフル。帝国の指揮官になれば、スターデストロイヤーに対して衛星軌道上からの艦砲射撃を指示することができるようになるのだ。一網打尽!?



↑映画の中では見られなかったバックパックで空を飛ぶトルーパー。空には第2デススターが……。



➡白い装甲服に身を包んだトルーパー。カッコイイ!

独立星系連合軍 Separatist Battle Droids



↑何となく心許ないが、装備と作戦をしっかりすれば勝利は見えてくるのだ!

独立星系連合の兵士と言えば、バクトイド・コンバット・オートメタ社が開発した標準歩兵タイプのバトル・ドロイドがその代表だろう。

シールドを張るという特殊能力を持っているドロイディカや、「エピソード2」に登場したスーパー・バトル・ドロイドなどを操作することができる。プレイできるキャラクターの中で唯一のロボット兵である。

共和国軍 Republic Clone Army



↑一流バウンティ・ハンターの遺伝子を受け継いだクローン・トルーパーたち。

共和国軍隊のため秘密裏に惑星カミーノに住むカミーノアンによって作り出されたクローン・トルーパー。彼らは文字どおり、一流の戦士ジャンゴ・フェットの遺伝子からクローニングされた兵士で、白兵戦・ブラスター射撃術・パイロット技術などに長けた優秀な兵士である。その白い装甲服に身を包んだ出で立ちは、のちのストーム・トルーパーへ継承されていく。

兵器やNPCとの連繋で戦いを有利に進めよう

プレイヤーが操作するキャラクターはあくまでひとりの兵士。ジェダイ戦士などの特殊能力を持っているキャラクターを操作することはできない。銃火器による戦闘がメインとなるが、戦いの途中でイーウォック族やグンガン族などと連繋して戦ったり、X-WINGやAT-ATなどの兵器を奪取して戦うこともできる! これは熱い戦いになりそう!

映画と同じ光景を自分で作り出せる!



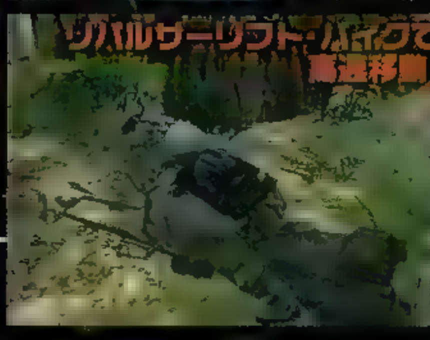
↑スノースピーダーに乗ってAT-ATに立ち向かう!? 映画さながらに戦うこともできる。



←A-WINGスターファイターに乗って、白熱のドッグファイトも堪能できる。

↓エンドアの森の中もリパルサー・バイクなら高速で移動できるようになるぞ。

リパルサーリフト・バイクで高速移動!



チューバッカでおなじみウーキー族も参戦!?



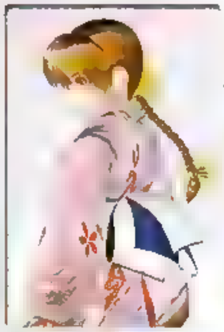
➡イメージイラストにはともに戦う獣人型エイリアン種族ウーキーの姿が! 彼らを引き連れていけば、気分はもうハン・ソロ? ミレニアム・ファルコンに乗る?

DEAD OR ALIVE HISTORY

—Team NINJA FREAKS—

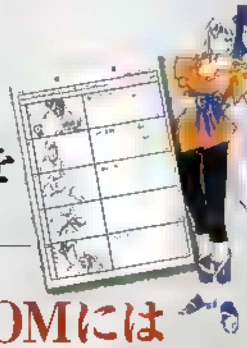
『デッドオアアライブ』シリーズのすべてを1冊に収録!!

『DEAD OR ALIVE』シリーズの歴史を完全網羅！ 美麗CGはもちろん、門外不出のキャラクター原画、絵コンテまで大公開。『DOA』シリーズファン、必携の1冊に間違いなし！



美麗CGを200点以上掲載！

門外不出の絵コンテ&キャラ原画を初公開！





付録CD-ROMには100枚以上の壁紙が！



絶賛発売中 定価2625円（税込） ファミ通Books

ファミ通Xbox責任編集の攻略本&関連書籍

好　評　発　売　中

Xbox Live パーフェクトガイド	定価1575円［税込］
エンジェリック・コンサート 公式ビジュアルファンブック [illegible]	定価2520円［税込］
O・TO・GI -[illegible]- オフィシャルガイドブック	定価1470円［税込］
O・TO・GI ~[illegible]~ オフィシャルガイドブック	定価1575円［税込］
ガンヴァルキリー パーフェクトガイドブック	定価1344円［税込］
クレイジータクシー3 ハイローラー パーフェクトガイド	定価1470円［税込］
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 3 パーフェクトガイド	定価1470円［税込］
JSRF ジェットセットラジオフューチャー パーフェクトガイドブック	定価[illegible]円［税込］
式神の城 [illegible] [illegible]	定価[illegible]円［税込］
式神の城 EVOLUTION [illegible]	定価2310円［税込］
ジョッキーズロード パーフェクトガイド	定価1470円［税込］
segaGT 2002 パーフェクトガイド	定価1470円［税込］
DOUBLE-S.T.E.A.L オフィシャルガイドブック	定価[illegible]円［税込］
DINO CRISIS 3 公式ガイドブック	定価[illegible]円［税込］
DEAD OR ALIVE 3 ガイドブック	定価[illegible]円［税込］
DEAD OR ALIVE エクストリーム ビーチバレーボール パーフェクトガイド	定価[illegible]円［税込］
テネレッツァ 公式ビジュアルファンブック [illegible]	定価1995円［税込］
トライアングル・アゲイン 公式ビジュアルファンブック	定価[illegible]円［税込］
NINJA GAIDEN オフィシャルガイド	定価1470円［税込］
N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment ビジュアルプレイガイド	定価[illegible]円［税込］
ビストロ・きゅーぴっと 公式ビジュアルファンブック	定価2520円［税込］
ビストロ・きゅーぴっと2 公式ビジュアルファンブック [illegible]	定価2520円［税込］
ブリンクス・ザ・タイムスイーパー パーフェクトガイド	定価1344円［税込］
プロジェクト ゴッサム レーシング 2 パーフェクトガイド	定価1575円［税込］
HALO ヘイロー サバイバルガイドブック	定価1470円［税込］
[illegible] パーフェクトガイド	定価1575円［税込］
マキシマムチェイス パーフェクトガイド	定価1470円［税込］
[illegible] -MURAKUMO- オフィシャルガイドブック	定価1470円［税込］
メック アサルト パーフェクトガイド	定価1575円［税込］
ラリースポーツ・チャレンジ パーフェクトガイドブック	定価1470円［税込］

●本製品は書店およびコンビニ、書籍を扱っているパソコンショップでお買い求めください●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください
●通信販売のお問合せ先：アスキーストア　E-mail：cs@ascii-store.com　弊社サイト　http://www.enterbrain.co.jp/

お問合せ先：株式会社エンターブレイン　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10　電話03・5433・7850（営業局）

#「GTAⅢ」&「バイスシティ」を徹底攻略特集を極める!!

grand theft auto double pack

「グランド・セフト・オートⅢ（以下GTAⅢ）」と「グランド・セフト・オート・バイスシティ（以下バイスシティ）」。どちらもプレイしたいだろ！ なら気合い入れて二本立て攻略だッ！ 行くぜ野郎ども、ピリオドの彼方へ！

ミッション中心にダブル攻略でお届け！





grand theft auto Ⅲ

←「GTA」人気の起爆剤となった作品。それだけに完成度も高く、内容も充実している。

P28より攻略

P34より攻略

➡前作の基本を引き継ぎつつ、すべてをパワーアップした最新作。ボリューム満点だ。



grand theft auto Vice City

グランド・セフト・オートダブルパック	アクション
カプコン	Rockstar Games
発売中（7月29日）	7980円（税込）
5.1ch	[illegible]
非対応	18歳以上
127ブロック	―





grand theft auto III

何でもこなす大悪党を目指せ!

そこら中のクルマを拝借し、気に入らなければバットを振る。好きなように生きていけるリバティ・シティで、主人公はマフィアの手下となって荒事をこなしていく。この街で生き抜くための情報をたっぷりとお届けしよう。

無事に明日を迎えるために ポートランド生存術

「GTAⅢ」の世界は自由気まま。好きなように街中を動き、暴れることができる。クルマでハデに事故っても、まぁ気にするな。しかし、やりたい放題だけでは生き残れない。悪党ばかりの街だが、最低限の守るべきルールもある。そして、生き残るための知恵も必要だ。この街で悪党として成り上がるための知識を蓄え、受けた依頼を完璧にこなしていこう。

仕事のために"足"を確保

この世界では、どんな仕事にもクルマが必要になるだろう。そんなクルマの入手方法はいたって簡単。手に入れたいクルマが止まるのを待ち(前に立って止めるのもアリ)、近くでYボタン。運転手を引きずり降ろして、拝借することが可能だ。相手が好戦的だと引きずり降ろされ、乱闘となる場合もある。乗り込んだら即逃げるのが鉄則だ。パトカーが欲しい場合は、一度乗り込もうとして警官をおびき出し、追いかけ回されている隙にパトカーに乗り込む。



←クルマ近くでYボタンを押すと、運転手を押し出し……。



→クルマを拝借できる。乗ったら速攻逃げ出そう!

仕事に応じてクルマを選べ

依頼内容によって、求められるクルマの性能も違ってくる。依頼を受けるまえにミッション攻略を読み、必要なクルマを拝借。セーブしてから依頼を受けるといい。クルマ販売店にあるBansheeは高性能のクルマなので、場所を覚えておこう。


←スピード重視な[illegible]近くにある。


→耐久系のオススメは[illegible]

クルマ限定ミッション

タクシーやパトカーなどは、乗り込むことでサイドミッションが発生する。サイドミッションはお金稼ぎになり、一定以上成果をあげると、特別な効果を得ることもできるぞ(33ページカコミ参照)。これらは、いつでもチャレンジすることが可能。


↑消防車なら消火ミッションが発生。このミッションで珍しいクルマも入手できる。

生き残るために手段を選ぶな

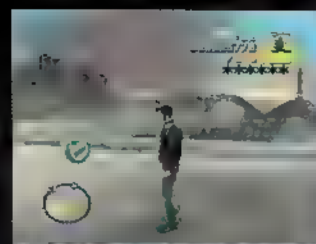
「〜を始末してこい」といった依頼を受けると、武器を支給されることが多い。だが、武装している相手と正面から撃ち合うのは危険すぎる。クルマで行ける場所ならば、クルマの体当たりで始末するのが安全だ。撃ち合う場合には左トリガのロックオンを使い、ムダ弾を減らそう。



←クルマで近づける場所なら、体当たりで始末しよう。



→地上で撃ち合うときは、ロックオンを使うように。


↑流血が予想されるときは、[illegible]を入手しておこう。体力が倍になるぞ。

主人公の受けるダメージ

体力がなくなると病院から再スタートとなり、ムダな出費がかさむ。銃撃や落下でムダなダメージを受けないように。もっとも注意したいのが、爆発によるダメージだ。クルマの爆発は巻き込まれやすく、瀕死に陥ることも多い。クルマが炎上したら急いで降り、走って離れよう。またクルマが横転し復帰できない場合も自動的に爆発するので、す速く離れること。爆発には敏感になろう。



←横転すると、クルマは爆発する。すぐに逃げろ!



→水に落ちると、即死。水辺には近づかないように。

警察の指名手配を回避しろ

どんな悪党でも逆らえないのが、国家権力。罪を行えば逮捕されるのが世の常。パトカーの前で暴力行為、クルマ拝借を行えば指名手配度が上がり、警察に追われることになる。さらに罪を重ねれば指名手配度が上昇し、追跡が厳しくなるぞ。指名手配度がひとつならば一定時間で消滅するが、ふたつ以上は警察賄賂(星マークのアイテム)か、塗装屋に入る必要がある。指名手配度はつねに付きまとう問題なので、アイテム、塗装屋の場所は把握しておくこと。



←パトカーの近くで犯罪を行えば手配度が上がるぞ。



→塗装屋に入れば、指名手配度をゼロにできるのだ。

街を自在に走り回れ！
ポートランドMAP

主人公が当分のあいだ潜伏することになる、ポートランド。依頼によって街中を走り回ることになるので、街全体を把握しておくことは大切だ。ゲームの序盤からMAPの隅々まで行くことができるので、最初に探索してみてもいいだろう。最低限重要なアイテム（星、ハート、盾マークなど）、塗装屋の位置は確認しておくこと。ちなみに回収したアイテムは、依頼をこなすことで復活するので、遠慮せずに手に入れよう。



☠

このアイテムを回収すると、特別な殺戮ミッションがスタートする。ミッションは制限時間内にクルマを20台破壊、ディアブロ20人を始末しろといった過激なものばかり。成功でお金も稼げるが、難度も高い。



←強力な武器を渡され、ターゲットを始末していく。

ユニークスタントポイント

このマークのある場所には、ジャンプ台が設置されている。このジャンプ台に勢いよく進入してジャンプが決まれば、ユニークスタントとしてお金が手に入るぞ。スピードの出るクルマで、記録に挑戦してみよう。



←ユニークスタントには、Bansheeがオススメだ。

重要アイコン解説

隠れ家

クルマをガレージに入れて部屋に入れば、クルマを所持したままセーブ可能。ガレージに入れてセーブすると6時間経過するが、破損などは修復できるぞ。とはいえ指名手配度は下がらない。塗装はしてくれないってことだ。

L 依頼場所

各依頼人のいる場所をアルファベットで表記。最初はルイージ（Lマーク）の依頼しか受けられないが、シナリオが進むことで新たな依頼人が登場する。ひとりの依頼人に何度も会うことになるので、場所はしっかり覚えておこう。

塗装屋

クルマを持ち込めば、クルマの色を変えてくれる。色を変えることで、警察の指名手配度をゼロにしてくれるぞ。重要な場所なので、必ず覚えよう。ただし、ガレージに入らないクルマやパトカーは塗装できないので注意。

8

いっしょに逃げてきたエイトボールの住む、爆弾屋。仕事の依頼で何度か向かうことになるので、覚えておくといいだろう。近辺にはクルマ販売店、スクラップ工場など、役立つポイントも多い。周囲も探索しておいて損はないぞ。

♥

主人公の減少した体力を、100まで回復してくれるアイテム。流血が避けられない依頼のまえには、体力を回復しておこう。ミッション中でも回収できるように、ある程度場所を把握しておくこと。病院にある2個が入手しやすい。

★ 星マーク

指名手配度をひとつ低下させる貴重な警察賄賂アイテム。指名手配度2以上は時間で回復できないので、このアイテムか塗装屋を利用するしかない。一部の依頼では、これを回収しながら逃げる必要もあるので、場所は確認しておこう。

盾マーク

回収することで、耐久度100の防弾チョッキを入手できるアイテム。単純に体力が二倍になる、強力なアイテムだ。戦闘が始まってからの入手では遅いので、戦闘が予想される依頼を受けるまえに入手しておこう。死闘では必須だぞ。

ならず者の街で名を上げろ!

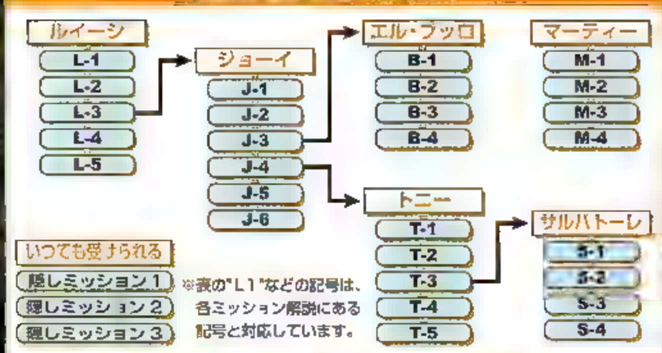
ポートランドミッション

ギャング組織がひしめく街――リバティ・シティで、プレイヤーに課せられた目的は、依頼人から受けた非合法な仕事＝ミッションを片づけること。これを失敗せずにクリアーすることで、新たな依頼人やミッションなどが発生する仕組み。ここでは、ポートランドで発生する各種ミッションをピックアップして解説していくので、参考にしてほしい。



↑始めは下っ端な雑用を押しつけられるが……、徐々に大きな仕事を任されるように。

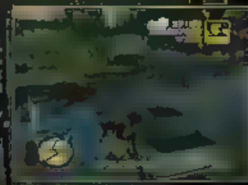
ミッションフローチャート



※表の"L1"などの記号は、各ミッション解説にある記号と対応しています。

メインミッション MAIN MISSION

ゲーム進行において必須となるミッションで、依頼人から受けた仕事内容を失敗せずに成功させるとクリアー。依頼を受けられる状態であれば、マップ上に依頼人の居場所を表示。これらの依頼を片づけていけば、自然とゲームは進む。



←一部、マップに表示されない依頼人もいるが無視しても問題ない。

サイドミッション SIDE MISSION

タクシーやパトカーなどの特殊車輌の運転中、Rボタンで任意に発動可能なミッション。ゲーム進行に影響せず、車両によって4種類のミニゲームが存在。それぞれ設定されたノルマをクリアーすると……、豪華なボーナス特典がある。



↑指定されたクルマに乗っていれば、好きなときにチャレンジできる。

シークレットミッション SECRET MISSION

街中に駐車された特定車両に乗り込むことで、自動的に発生していく隠しミッション。クリアー後も再チャレンジ可能だが、この場合は前回の記録を超えないと成功報酬が手に入らない。ポートランドには、クルマ三種類が隠されているぞ!



↑怪しげな駐車中のクルマに乗り込むと……ミッションが自動発生!?

Luigi Goterelli

ルイージ・ゴトレッリ

娼館のオーナーが最初の依頼主。序盤だけあって、難易度は低めだ。

依頼場所 Sex Club Seven

L-4 Pump-Action Pimp 報酬 $4000

シマを荒らしたふたり組を締め上げてこい!

依頼を受けたら、武器屋裏でハンドガンを入手。ターゲットであるディアブロのクルマは街中を走っているので、クルマを拝借して追跡し、体当たりをかまそう。止まるとディアブロのふたり組が降りてきて銃撃戦となるのだが、相手はショットガンにウージーと重武装。まともに撃ち合っては勝ち目がないので、こちらはクルマの体当たりで敵を始末していく。倒したら武器を拾っておこう。



↑武器屋の裏で、ハンドガンを入手。今後お世話になるので、場所を覚えておこう。



←このシナリオでは、頑丈なクルマを用意するといい。



→ターゲットを見つけたら、体当たり―そして止まれ。



←銃撃されるので、すぐ近くクルマでの体当たりで始末。



→ショットガンとウージーを落とすので、回収しよう。

L-5 The Fuzz Ball 報酬 ひとりにつき$500

サツのパーティーに女を送り込め!

街中に散らばっている8人の内、4人を送り込めば成功。使用するクルマによって運べる人数が異なり、乗用車は女3人、2シーターではひとりしか運べない。バスならば8人運べるが、ルート選択が重要となる。オススメルートは、スタート近く→病院の先→トニーの依頼場所→スクラップ工場→立体交差上→港前→バス入手場所の西→Chinatown→目的地。バスの運転に慣れることが重要だ。



←依頼を受けるまえに、港前の車庫からバスを拝借しておく。



→制限時間は5分。最初の回収場所にバスを置いて、依頼を受ける。



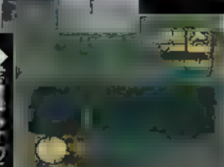
←スクラップ工場で回収したら、バックで道へ戻るのだ。



→[illegible]立体交差の下に出て[illegible]



←7人目は南側から進入することで、ロスがなくなる。



→全員乗り込ませるのに20分ほど[illegible]

クレゴミ より一言込めて L1～3は最初に行うミッションだけあって、とっても簡単だ。ここでヒントなんて求めてるようじゃあ、この先が思いやられるってもんだ。基本を学ぶチュートリアル的雰囲気なんで、ゲーム画面の指示に従って行動すれば問題なくクリアーできるだろう。まずはここまでのミッションで、基本の操作、街の位置関係などを把握しておくことだな。

Joey Leone

Mafiaのドンの息子。彼の依頼は過激なものが多く、難度も高い。

Joey's Garage

[illegible] Farewell"Chunky"Lee Chong 報酬 $10000

デブのリー・チョンの店をたため！

武器屋裏でピストルを入手したら、Chinatownに向かう。Chinatownの路地にリー・チョンはいるのだが、クルマでは進入できないので、徒歩で路地に入ろう。路地に入るとリー・チョンは逃げだし、周囲のトライアドが襲ってくる。ダッシュを使いリー・チョンの背後に着いたら、左トリガでロックオンし、銃を乱射。これで始末できるはずだ。



↑トライアドを相手にしていては逃げられてしまう。リー・チョンだけを狙うように。

J-3 Van Heist 報酬：$20000

現金輸送車を強奪、港へ運べ！

現金輸送車をクルマの体当たりで破壊する必要があるので、さきに頑丈なクルマを用意。依頼を受けたら、現金輸送車を追跡する。体当たりをくり返し、現金輸送車を止めよう。現金輸送車を拝借するころには指名手配度が2になっているので、星マークがあれば回収しておきたい。港が近ければ、直行してもいいだろう。港の星を取ると楽になるぞ。



↑この依頼向きなのが、Patriotだ。余計なダメージさえなければ、この1台で済む。

[illegible] Dead Skunk In The Grunk 報酬 $10000

死体入りのクルマをスクラップ工場で始末しろ

死体の入ったクルマをスクラップ工場へ運ぶだけの依頼なのだが、クルマに乗り込むとフォレッリ一家が襲ってくる。一家はすぐ近くで待機しているので、クルマに乗り込むまえに攻撃し、排除してからスクラップ工場へ向かうと楽だぞ。



←港で[illegible]を拝借して、駐車場の[illegible]に体当たりしよう。

J-6 The Getaway 報酬 $30000

銀行強盗を無事に連れ帰れ

銀行強盗のドライバーをすることになるのだが、まずはクルマの用意。クルマはサルバトーレの依頼場所にあるMafia Sentinelがオススメ。強盗団を乗せたら、銀行へ向かうのだが、このとき南側から進入すると楽だ。銀行強盗が成功すると指名手配度が3になってしまうが、北へ進めば星マークをひとつ回収できる。あとは塗装屋へ向けてクルマを走らせ、指名手配度をゼロにしてから目的地へ向かおう。逃走ルートを下調べしておくと、クリアーが容易になるぞ。



←銀行へは南側から近づき、北にある星を目指そう。



→塗装屋に入れればこっちのもの。あとは慎重に帰ろう。

Toni Cipriani

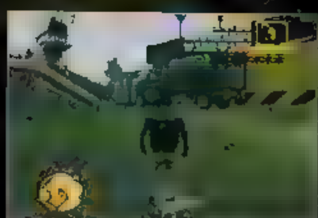
トライアドとの衝突が多く、過激な依頼ばかり。戦闘テクが重要だ。

momma's restaurant

[illegible] Taking Out The Laundry 報酬．$20000

洗濯屋のトラックを3台破壊しろ！

依頼を受けると、爆弾屋で手榴弾を入手することができる。この手榴弾でブッ壊せということなのだろうが、もっと確実な方法がある。ターゲットのトラックが信号などで止まるのを待ち、運転手を降ろしてトラックを拝借。あとは破壊か海に落とせばいいのだが、オススメなのがスクラップ工場送りだ。トラックを処分でき、小銭も入って一石二鳥だぞ。



↑洗濯屋のトラックを拝借して、スクラップ工場で処分。安全確実、小銭も入るぞ。

[illegible] The Pick-up 報酬．$10000

洗濯屋から金を受け取ってこい

路地に金を受け取りに行くのだが、じつは待ち伏せの罠。金を回収すると三方からトライアドが襲ってくる。まともにやり合うと危ないので、ある程度のスピードと耐久力を持ったクルマで回収ポイントに近づき、金を回収したら即クルマに乗り込め。前後にクルマを走らせ、トライアドの連中を体当たりで始末するのだ。全員始末するまで徹底的に動くべし。



↑ある程度スピードのあるクルマでないと、引きずり降ろされる可能性もあるので注意。

[illegible] Triads And Tribulations 報酬 $30000

トライアドの幹部3人を始末してこい！

3人のトライアド幹部を始末するのだが危険極まりないので、依頼を受けるまえに防弾チョッキを入手しておこう。ひとり目はクルマで入れる場所にいるので、いつもの体当たり攻撃で始末。ふたり目はターゲットに走って近づき、ショットガンを撃ち込もう。3人目は魚工場にいるのだが、トライアドの冷凍車でしか中に入れない。冷凍車を拝借して魚工場に乗り込み、幹部を始末しよう。冷凍車は耐久力がないので、降りてショットガンが確実だ。



←ターゲットをロックオンし、ショットガンを撃ち込め！

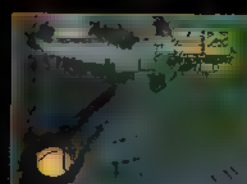


→トライアドの冷凍車を拝借して、魚工場に向かえ！

T-5 Blow Fish 報酬 $30000

魚工場にクルマ爆弾を届けろ

エイトボールが用意した時限爆弾付きDustcartを魚工場に届けるのだが、このクルマは一定以上のダメージを受けるか、2分30秒を過ぎると爆発してしまう。爆弾屋の脇にあるトンネルを使えば余計なダメージを受けず、魚工場にたどり着くことが可能だぞ。



←トンネル出口は狭いので、慎重に進もう。時間は気にするな。

J-1はリップスを始末するミッション。注意すべきはリップスのクルマに傷をつけないように安全運転を心掛けること。傷をつけてしまうと修理屋で直すはめになり、大幅なタイムロスが待ってるぞ。J-4はトニーを紹介するだけのミッションなので、教えるべき情報はなにもない。簡単すぎってこった。J-5に登場するフォレッリ一家は、なんと『バイスシティ』で登場するソニー・フォレッリの一族って話だぞ。世間は狭いってことだ。T3はリムジンに乗って逃走するミッション。最短の逃走ルートなどをあらかじめ確認しておけ。とにかく敵は無視して、逃げろ！

Salvatore Leone
サルバトーレ・レオーネ

マフィアのドン直々の依頼だけあって、難度も高くなっているぞ

salvatore's "gentlemen's club"

S-1 Chaperone 報酬:$10000

マリアの運転手となれ

サルバトーレの愛人マリアの子守が今回の依頼。マリアの指示に従ってチコに会いに行き、続いてパーティー会場となる倉庫へ向かう。倉庫でクルマを停めるとき、クルマを道路のほうへ向けておこう。パーティーが始まってしばらくすると、警察のガサ入れが行われる。激しい銃撃戦となるので、マリアを乗せたら一直線にサルバトーレ邸へ逃げ込もう。



↑進行方向にクルマを向けておけば、スムーズに脱出できる。脇目もふらず逃げろ

S-2 Cutting The Grass 報酬:$15000

カーリー・ボブを尾行しろ

内通者と思われるボブを尾行するのが、今回の依頼内容。ボブはルイージの店から出てタクシーに乗り込むのだが、尾行の際に距離を詰めすぎると気づかれてしまい、依頼失敗となってしまう。画面にぎりぎり映る程度に距離を取り、ターゲットの動きに合わせてクルマを運転すること。コロンビア・カルテルとの密会を確認したら、クルマで始末しよう。

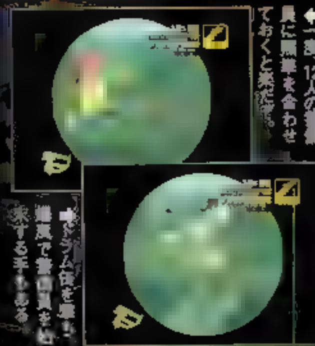


↑タクシーはレーダーに表示されないので見失わないように注意。慎重に尾行しよう。

S-3 Bomb Dabase 報酬 $150000

スパンク工場のタンカーを爆破しろ!

支度金として10万ドル必要なので、お金を稼いでから依頼を受けよう。依頼を受けたら爆弾屋でエイトボールと合流。スナイパーライフルを受け取り、港へ向かう。港のタンカーにエイトボールが乗り込んでいくので、邪魔な敵をスナイパーライフルで排除していくのが仕事内容だ。タンカー手前の倉庫の屋根に上がり、ライフルをかまえよう。警備は全部で12人いるので、一度すべての敵に照準を合わせ、確認しておくこと。弾を撃ったら、すばやく始末するべし。



↑一度、12人の警備員に照準を合わせておくと楽だ。

↑ドラム缶を撃ち、爆風で警備員を始末する手もある。

S-4 Last Requests 報酬 $20000

死体入りのクルマを……

死体入りのクルマをスクラップ工場に運ぶ依頼だが、途中でマリアからの連絡が入る。クルマには爆弾が仕掛けてあるとのことなので、マリアのもとへ向かおう。マリアを回収したら桟橋へ向かい、ボートでポートランドを脱出。新天地へ向かえ!



↑ボートに乗り込めば、ポートランド脱出!新たな展開が待っている。

EL Burro

難易度の高いミッションが多いが、それだけ仕事の見返りも大きいぞ

Hepburn Heights公衆電話

Road Racing 報酬 $10000

公道爆走レースを制覇せよ!

J−3クリアー後、隠れ家の北東にある公園の公衆電話からエル・ブッロの依頼を受けられる。これらはストーリー展開に影響しないので、難しいと感じたらパスしても問題ない。

さて、最初の依頼はレースで1位を取ればクリアーとなるが、その難易度はかなり高く、そこらの適当なクルマだと完走すら危うい。このレースで勝つには、マップ北東のキャピタルオートに陳列されたスーパーカーBansheeが必須! クルマを入手したあとは、コースを覚えてレースに挑め!!



↑ライバル車と同等な性能を持つクルマはこれだけ。

↑チェックポイントの位置は29ページのマップ参照。

I Scream,You Scream 報酬 $6000

偽装車両を手に入れて爆破!?

公園北のHarwoodに置かれたブリーフケースを入手し、街中を走るアイスクリーム販売車をゲットして準備完了! Atlantic Quaysの目的地に販売車を止め、販売用の音楽を流すと標的が集まってくるので……、頃合を見計らって吹き飛ばせ!!



↑タイミングが早いと全員を巻き込めない。しっかり見届けよう。

Trial By Fire 報酬 $10000

火炎放射器でガンガン燃やせ!

Chinatownに用意された火炎放射器を入手すると、制限時間2分30秒のカウントダウン開始。時間内に25人をこんがりと焼き上げれば、ミッションクリアー!! とはいえ、ウロウロしていると時間が足りなくなるので、南のバスケットコートを目指そう。



↑密集のトライアドがうろうろするバスケットコートは狙い目だ!

Big'n'Veiny 報酬 $20000

ポルノ雑誌をたどって捜し出せ!

公園の出口に用意されたRumpoに乗り込んで、まずは路上に点々と落とされた雑誌を回収。スタート直後の制限時間は25秒しかないが、雑誌ひとつで1秒のタイムボーナスが加算される。ただし、Rumpoはお世辞にも扱いやすいクルマではないので、回収を急ぎたい気持ちは押さえてスピードを出しすぎないこと。

Portland Harborの犯人を見つけたら、そのまま引き倒して問題なし。制限時間が解除されたあとは、ゆっくりとXXX Magazinesを目指そう。



↑急カーブなどは無理に回収しないでショートカット。

↑いちいちクルマを降りず、突進して犯人を倒すのだ。

S-4は死体の入ったクルマをスクラップ工場に運ぶミッションなのだが、どうにも雲行きが怪しい……。ここで注目すべきは、マリアのメッセージ。いつの世も出世には女の力が必要だって、腕力で成り上がり、心の師匠島●作も言ってたしな。そんなこんなでマリアと合流し、ボートでスタントン島へ脱出すればミッションクリアーだ新天地での幸運を祈ってるぜ!

Marty Chonk マーティー・チャンク

ほかの依頼人と違って9時～18時のあいだだけ依頼を受けられるぞ

Joey's Garage公衆電話

The Crook 報酬 $1000

銀行頭取を送迎して証拠粉砕!?

Joy's garage東隣りの区画にある公衆電話から、決められた時間だけ依頼を受けられるマーティーのミッション。これらもストーリーと関係しないので、無視してもかまわない。

基本的にマーティーからの依頼は、彼が用意したクルマを使用するが、間違って廃車にすると……、ミッション失敗になるので要注意。このミッションでは、工場内のPerenniaに乗り込んでChinatownから頭取を送迎。工場に連れ帰り、その足でHepwood北にあるスクラップ工場へ向かおう。



←依頼を受けられない時間だと、公衆電話が鳴らない。



→スクラップ工場ではクルマが潰されるのを見届けよう。

The Wife 報酬 $2000

夫人を送迎して証拠は沈めろ!!

第三の犠牲者となるのは……、なんとマーティーの奥さん。これまでと同じように工場内のEsperantoへ乗り込み、Red Light Districtまで夫人を迎えに出発。あとは工場まで戻ってくれば、怪しげな効果音を聞いて依頼後半の内容が伝えられる。

その内容は「証拠隠滅のためにクルマを海に捨ててこい！」といったもので、とくに場所の指定はなし。手近な海岸にクルマを乗り付けたら、転落しない位置まで寄せて下車。あとは後ろから押して、転落させればいい。



←間違って自分まで海に転落しないように寄せよう。

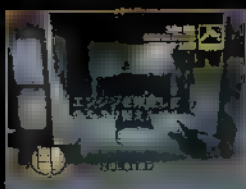


→クルマに乗らずとも海へ押し出して転落させられるぞ！

The Thieves 報酬 $3000

塗装変更で証拠を隠蔽すべし！

つぎはSentinelに乗り込み、コソ泥兄弟をChinatownまでお出迎え。再び工場へ戻ると……、今度は「車体の色を塗り替えて戻って来い！」とのお達しが。いつもお世話になっている塗装屋にクルマを運び、塗り替えたクルマを届ければクリアーとなる。



←工場へ送迎したあとは車体を塗り替えて工場まで戻るだけでいい。

Her Lover 報酬 $4000

夫人の愛人を工場へ送り届ろ！

最後の依頼では、夫人の愛人を工場まで連れ戻るといった内容。用意されたStallionに乗り込んで、愛人が待つChinatownまで迎えに行ってくればオーケー。ただし、工場に入るとマーティーが外で待っているので、間違っても撥ね飛ばさないこと。



←工場に戻ってくるとマーティーが外で待ってるので注意しよう。

Secret Mission シークレットミッション

駐車された車両に乗り込めば、隠しミッションが発生することも!?

指定車両に乗り込む

Mafia Massacre 報酬 $台数×1000

Mafia Sentinelを爆破しろ！

ポートランドに用意されたシークレットミッションは、指定された車両に乗り込むことで発生。駐車場所さえわかれば、ストーリー展開に関係なく好きなときにチャレンジ可能だ。

ひとつ目の指定車両の駐車場所は、Momma's Restaurantと名付けられたトニーが経営するレストラン西隣りの区画。ラジコンマークがプリントされたグレー色のバンに乗り込むと、ラジコンカーToyzに視点が切り替わる。あとは2分の制限時間でMafia Sentinelを爆破していこう。



←このマークがプリントされたバンが指定された車両。



→体当たりか左スティックを倒せばラジコンが爆発！

各種のサイドミッションは、設定されたノルマ達成でご褒美が付いてくる。それをまとめたのが下の表で、どれもゲームを有利に進められるモノばかり！　もっとも難しいのが救急ミッション＋αで、Lv12を達成すると移動中に息切れをしなくなる。



←赤タクシーは公園の北側区画。ほかのアイテムは隠れ家に出るぞ。

消火ミッション	消防車	各エリア20台ずつ消火	火炎放射器出現
救命ミッション	救急車	救命者35&70人達成+α	ライフ&アドレナリン出現+α
タクシーミッション	タクシー	乗客累計100人達成	赤タクシー出現
処刑ミッション	パトカー	処刑者10&20人達成	星マーク×2出現

Diablo Destruction 報酬 $台数×1000

Diablo Stallionを爆破しろ！

Hepburn Heightsの北にも上記と同型のバンが駐車中。こちらもミッションの制限時間や基本ルールなどは同じとなるが、Diablo Stallionに爆破目標が変更されている。交差点で停車したところなどを狙って、うまくToyzを誘導して爆破したい。



←通りに出たら右側へ移動して、信号待ちを狙うと効率がいいぞ！

Patriot Playground 報酬 $5000

チェックポイントを通過せよ!!

ほかのふたつとかなり違った雰囲気の隠しミッションで、指定車両はPortland HarborのSUPER SAVE!前に駐車しているPatriot。これに乗り込むとレーダーに15カ所のポイントが表示され、5分以内にすべて通過すればミッションクリアーとなる。

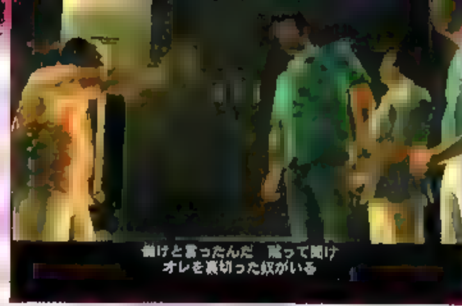


←ひとつ通過で20秒を加算。向かって左側のポイントから攻めよう。

グランド・セフト・オート バイスシティ

grand theft auto vice city





欲望渦巻くこの街すべてが俺の物!

本作は前作「GTAⅢ」を凌ぐ広大なマップに、数多くのミッションが用意された、やり込み度数倍増の傑作。刑期を終えて釈放された一文なしのトミー・ベルセッティを操り、裏社会でのし上がっていく物語を堪能せよ!

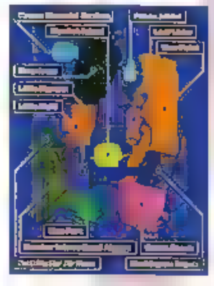
の裏道まで知り尽くせ

バイスシティ完全ガイド

物語は右側の島からスタート。序盤は橋が封鎖されていて、左の島には渡れない。封鎖を解く条件は、メインミッションでディアスふたつ目の依頼「Phnom Penh '86」をクリアーすること。何度も逃げ回ったり追い回したりする街のマップは、アイテムを拾い集めながら早めに頭に入れておこう。何をするにも、道がわかっていればコトは有利に運ぶ。

バイスシティ全体MAP





バイスシティは14のエリアに分かれており、序盤はOcean BeachのホテルOcean Viewがトミーの拠点となる。

マップの見かた

- 武器(入手できる武器の名称)
- ライフ
- 防弾チョッキ
- ドクロマーク
- 隠れ家
- アジト
- 物件(購入できる物件の名称)
- 塗装屋
- アドレナリン
- ポリスバッジ
- 武器屋
- 工具店
- 警察
- 病院

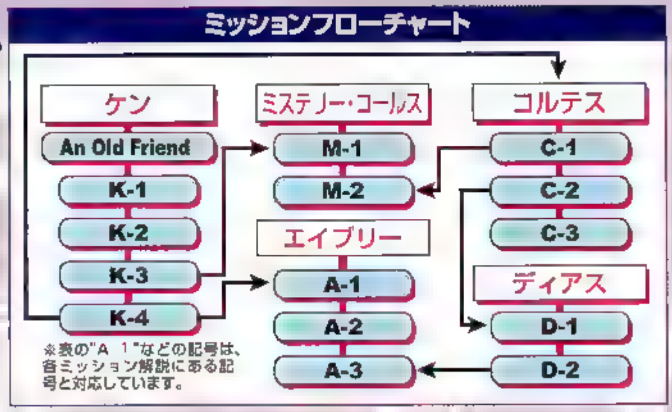
Ⓐ～Ⓓ それぞれの記号に対応した道につながっている

消えたカネとヤクの行方を追え！
メインミッション

メインのミッションは、右の図のような流れになっている。最初はケンからの依頼しか受けられないが、ミッションを順番にこなしていくと人脈が広がっていき、さまざまな人物から依頼が舞い込むようになる。基本的に、依頼人から請け負う仕事は上から順番に発生し、ひとつクリアーすると下の依頼にトライできるようになる。

また、依頼をこなしていくと図のように分岐が発生するが、これは選択肢が増えるという意味で、どれからクリアーしていっても大きな問題はない。好きなものからトライして、思う存分暴れ回れ！

ミッションフローチャート



※表の"A 1"などの記号は、各ミッション解説にある記号と対応しています。

Ken Rosenberg
ケン・ローゼンバーグ

最初の依頼人は、腕がよくないことで評判(!?)の、臆病な弁護士だ……。

依頼場所
Washington Beachの法律事務所

K-1 The Party　報酬：$100

コルテス大佐に会いに行け

正確にはこのまえに、「An Old Friend」という依頼があるのだが、ケンの事務所（レーダー上のLマーク）へ行くだけという簡単なものなので、問題はない。そして、この依頼もとくに難しい点はない。ラファエルの店へ行ってスーツに着替え、コルテスの主催する船上パーティーに参加。最後に娘のメルセデスをポールポジションクラブに送ればオーケーだ。

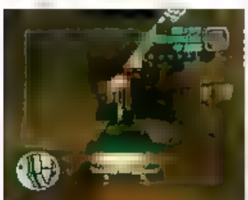


⬆事故に注意して走れば死すことはない。迷子になったらレーダーで道を確認！

K-2 Back Alley Brawl　報酬：$200

マリブクラブのケントに会いに行け

マリブクラブのケントに話を聞き、銃を用意してシェフを捜しに行く。ターゲットに近づくと襲ってくるので、殴って倒す。乗り物（バイクなど）で轢くのも手だ。複数のシェフは、距離をとって銃で倒す。最後に白いスーツの男のクルマに乗って、武器屋を確認してホテルに戻る。



←勢いよく乗り物で突っ込めば、携帯電話でやりとりする暇も与えず倒せる。



←複数のシェフを相手にする場面は、ロックできるタイプの銃があれば安全。

K-3 Jury Fury　報酬：$400

ふたりの陪審員を脅せ

女性と話している陪審員は、1発殴るとクルマに乗って逃げ出すが、事故を起こして停車するので、手持ちの武器でクルマを破壊する。最初からターゲットを無視してクルマを破壊するだけでもいい。もうひとりの陪審員も、クルマを破壊すればクリアー。



←破壊に使う武器は何だってかまわない。クルマをぶつけてもいい。

K-4 Riot　報酬：$1000

配送業者のバンを破壊しろ

ラファエルの店で作業服に着替え、目標のポイントへ。ここでは従業員4人に喧嘩をふっかけ、暴動を起こして正面の扉を開ける。武器を用意するか、クルマで轢くと楽だ。

つぎは施設の中に停車しているバン3台を破壊する。向かって右の2台は、ドラム缶を撃てば誘爆して破壊できる。さきに左の1台に乗り込んで右の2台に近づけておけば、同時に誘爆させることも可能。またバンを運転して運送会社の前を流れる川に向かって突っ込み、乗り捨てる手もある。わざと事故って爆発させてもいい。これでクリアーだ。



←扉の中に入ったらまず、少し離れた位置から右手のドラム缶を撃つ。



➡バンに乗り込んだら川に向かって走り、川に落ちる手前で飛び降りる。

バイスシティの歩きかた　基本編

ミッションの種類と流れ

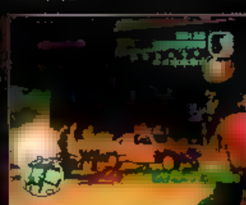
メインミッションは、クライアントから依頼を受け、その依頼を達成して報酬を得る、という一連の流れになっている。依頼の内容も達成の条件もさまざまだが、どんな手段を使うかは個人の自由。本攻略に掲載したやりかた以外にも、いろいろな武器や乗り物で達成できるので、ユニークな方法を捜してみてもおもしろい。また、依頼を受けている途中はセーブできないので、ひとつクリアーしたらセーブしておくことを忘れずに。



←裏社会で暗躍する男たちから、きな臭い仕事がトミーに持ち込まれる。

リスタートを防ぐために

体力がなくなるか、警察官にパクられると、リスタートになってしまう。ミッションのまえに防弾チョッキを入手しておくといい。



←体力が尽きると病院で100ドル、パクられると警察署で100ドル払うことに。

指名手配度を下げるには

警察官のまえでムチャをすると、すぐに指名手配度が上がってしまう。ひとつでも上がった状態だと、警察官に捕まる可能性があるので、とくにクルマを拝借するときは周囲に気を配ろう。指名手配度を下げるには、ポリスバッジを拾うことでひとつ、服を着替えることでふたつ下げることが可能。また、塗装屋では一気にゼロまで下げられるので、場所をしっかりチェック。それにしても、警察官って意外に単純ね！

Avery Carrington エイブリー・キャリントン

欲しい土地のためならギャングも利用する、肝のすわった不動産屋。

依頼場所
Vice Pointの工事現場

A-1 Four Iron 報酬：$500

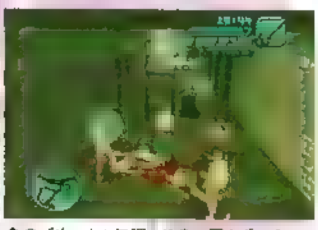
ゴルフ場にいるターゲットを始末せよ

　指示どおり着替えを済ませてゴルフ場へ行くと、入り口で武器を没収される。ただし、メリケンサックや工具、日本刀などは持ち込める。落ちているゴルフクラブを拾ってもいい。そして、ターゲットのいる練習場2階に上がると、護衛が襲ってきて戦闘開始。護衛の相手をしているあいだにターゲットがゴルフカートで逃げ出すが、護衛を倒したらムリにターゲットを追い回さずゴルフ場入り口で待ち伏せしよう。警備員を倒しておけば、ターゲットを簡単に倒せる。これが正攻法。

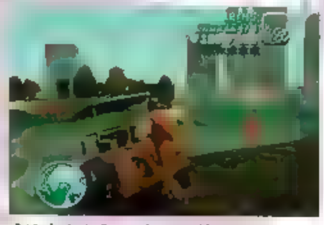
　また、ターゲットの乗るカートを池のそばに止めておき（進行方向は池にする）、ターゲットが乗ったら自動的に沈没→クリアーという手も。このほかにもさまざまな方法があるので、試してみよう！



↑ゴルフカートで逃げるターゲットを引きずり下ろすのは骨が折れる。そこで・・・。



↑逃げ出したら無理して追い回さず、ゴルフ場入り口で警備員を片付けて待ち伏せ。



↑逃走するゴルフカートは決まっている。進行方向を池に向けて止めておこう。

武器を持ち込む方法

　ゴルフ場の正面に向かって左手に、棒状の物が立てかけてある。そこにクルマを停めて踏み台にし、ジャンプすれば、銃を持ち込める。これで狙撃が可能ってわけだ。



↑武器があれば、護衛に邪魔されることなくターゲットを狙撃できる。

A-2 Demolition Man 報酬 $1000

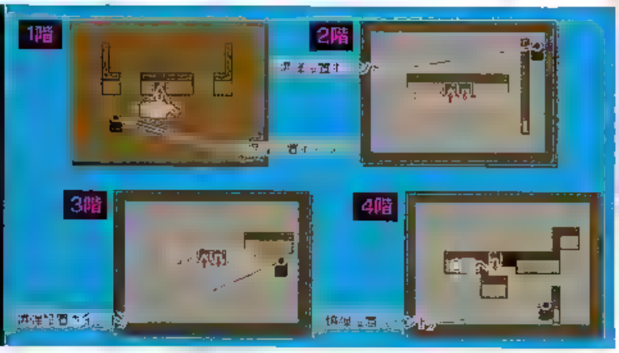
ラジコンヘリで建設中のビルを破壊せよ



↑手の付近にいると攻撃を受けるので、攻撃するなら思い切って下から近付く。

　ラジコンヘリを操作して、4つの爆弾を設置していく。爆弾は上の階から設置してもいいだろう。階の移動はビル中央にある階段を利用する。ヘリに襲いかかってくる作業員は上空を移動すれば問題ないが、警備員は銃を撃ってくるので、近付かずつねに移動するのが基本。プロペラを当てて倒してもオーケーだ。

ビル内部MAP



A-3 Two Bit Hit 報酬 $2500

ギャングのボスを始末しろ

　このミッションは、ディアスのD-2をクリアーしたらチャレンジできる。まずは、対抗勢力に見せかけてボスを倒すため、服を着替えよう。ボスの居る付近に行ってわざと目撃されると、ギャングたちの攻撃が始まり、ボスが霊柩車に乗って逃げる。これを追いかけて霊柩車にクルマをぶつけていくのだが、真後ろを走っていると棺桶爆弾が落ちてくるので、側面から体当たりすること。棺桶爆弾を轢いてしまうとクルマが爆発するので、火が上がったらすぐに降りて違うクルマを拝借。霊柩車が壊れてボスが降りてきたら、クルマで轢くなり武器で撃つなりして倒す。ボスを仕留めた場所がLittle Haitiなら、そこから逃げ出せばクリアーとなる。



↑棺桶を踏むとクルマの乗り換えが面倒なので、避けながらぶつかっていく。

霊柩車に乗らせない

　ボスのいる正面には路地があり、ここが絶好の狙撃ポイント。路地をゆっくり進み、目撃されたメッセージが出てから撃てば、霊柩車に乗るまえに倒すことができる。



↑あらかじめディアスの屋敷の庭に落ちているスナイパーライフルを拾っておこう。

バイスシティの歩きかた 武器編

貧乏な序盤は拾え

　武器は街のいたるところに散りばめられている。あまりお金のない序盤は、マップを頼りに拾い集めると、地形も覚えられて一石二鳥。武器屋で購入もできるが、お金を出して買うのは重要なわりに安い防弾チョッキだけで十分。武器はタイプの異なる9種類を同時に携行でき、スロットを切り替えて使用する。武器タイプとスロットの並び順は下記参照。

状況に応じて入れ替える

　使用頻度が高くて比較的入手しやすいのが、サブマシンガン系。このスロットにはつねに何かを入れておきたい。武器は大まかに9種類だが、細かい特徴はそれぞれ異なる。あれこれ拾って使用感を掴んでおけば、ミッションを進めるうえで役に立つ。



↑火炎放射器は弾数とは違い、燃料を時間で消費することに。



武器スロットは左右方向ボタンで切り替わる。所持していない武器のスロットは飛ばされる。ミッションに取りかかるまえに何を持っているかチェックして、必要な武器を調達しておこう。

Juan Garcia Cortez
フアン・ガルシア・コルテス

豪華クルーザーで連日派手なパーティーを行う街の実力者。

依頼場所
Ocean Beachのヨットハーバー

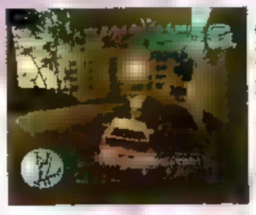
C-1 Treacherous Swine　報酬 $250

ゴンザレスを始末しろ

コルテスの部下、ゴンザレスがターゲットとなる。居場所にいる護衛ふたりを始末すると場面は自動的に外へ移り、逃げるゴンザレスを追いかけることに。途中、右に停まっているクルマが目に入るので、これを奪ってゴンザレスを轢けばいい。これで指名手配度が2になるので、ペイントショップへ行って指名手配度をゼロにすればミッションクリアー。



↑コルテス大佐から支給されるチェーンソーは重いため、これを持っては走れない。



↑チェーンソー装備状態では重くて走れない。クルマで轢くのが手っ取り早い方法。

ペイントショップの利用

最後のペイントショップは、目的を示すマークに重なるだけではダメ。その奥の車庫にクルマを入れるように。このシリーズを本作から始めた人は注意しよう。



↑ペイントショップは利用価値が高いお店。場所を覚えて損はないぞ。

C-2 Mall Shootout　報酬 $500

モールで運び屋と接触せよ

ターゲットとなる運び屋からチップを受け取るため、ショッピングモールへ行く。2階にいるターゲットに近付くと会話が始まるが、フランス特殊部隊の乱入を受けて取引は失敗に終わる。するとターゲットがモールの外へ逃げ出すので、これを追うことに。ここで特殊部隊から攻撃を受けるが、やりあっている時間が惜しい。さっさとモールの外に出てしまえば追ってこないが、まれにエスカレーターを上ってくる隊員とかち合うことがある。その場合は目の前の隊員だけ相手にすること。

ターゲットがバイクに乗って逃走するので、こちらもクルマで追いかけて始末する。チップを拾ってコルテスに届ければミッションクリアー。



↑運び屋を始末したら、すぐ近くにチップの入ったスーツケースを落とす。

乗り物を準備しておく

あらかじめ追跡用のクルマを用意しておけば時間短縮になる。2階から見て、エスカレーターを下って右に逃げていくので、写真の位置にクルマを置いておくといい。



↑モールの外に乗り物を用意しておけば、より確実に追いつけるぞ。

C-3 Guardian Angels　報酬 $1000

ディアスの取引を見張れ

指定された立体駐車場で武器を拾うと、ランスが仲間になってふたりで取引現場へ行く。ディアスに会うと、階段の上から現場を見張ることに。少しすると向かって右から敵が現れて襲撃を始めるので、これを倒していく（下の図参照）。クルマ5台の敵を倒すとバイクの敵が金を持って逃走するので、追いかけて金を奪い返し、ディアスに届けよう。



護衛シーン

ディアスかランスのライフゲージがなくなったら失敗となる。狙撃は階段から降りたほうが簡単なので、戦闘が始まるまえに写真の場所まで移動し、待機しておこう。戦闘では基本的にディアスに近い敵から倒していく。4台目のクルマは出現と同時に狙撃して早めに破壊することで、これで全員巻き込んで倒せるぞ。



↑ときどきランスに助けを求められるが、放っておいてもまず大丈夫だ。

追跡シーン

金を持った敵が逃走するので、付近に落ちている武器を拾ってバイクに乗ってあとを追う。細い路地を突き進んでいくので、壁にぶつからないように気を付けながら、真後ろから近づき、銃を撃ち込もう。

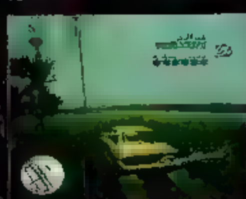


↑バイクに乗ったまま正面に銃を撃てる。これを活用せよ。

バイスシティの歩きかた　移動と乗り物編

移動の基本はクルマとバイク

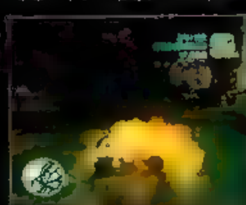
ヘリやボートにまで乗れる本作だが、やはり街の移動は道路を走るクルマとバイクが基本。バイクは細い路地に侵入できるのが利点だが、むき身なのでぶつかっただけでダメージを受けるのが痛い。強引な走りは控えたい。走行中のクルマは遠方から歩いて近づき、前に立ちふさがれば大抵停まってくれる。信号や駐車場で停まっているものはすぐ拝借できるが、いずれにせよ警察官には見付からないように気配りを。



↑運転の感覚は車種によって違い、天候にも左右される。雨だと滑る滑る！

耐久度をチェックすべし

ダメージの蓄積でいずれ爆発する。ボンネットから煙が出たら注意。火を噴いたら爆発寸前なので、走行中でもYボタン長押しで飛び降りる。



↑こうなったら一刻も早く降りろ！　飛び降りれば多少のダメージで済む。

バイクならではのアクション

バイクは前後に重心移動ができる。これを利用して傾斜（階段など）を上がることができる。慣れればウイリーやジャックナイフも可能だ！



↑正面から近づいてYボタンを押せば、ライダーを蹴飛ばして飛び乗れる。

Ricardo Diaz リカルド・ディアス

やたら怒鳴り散らすキレやすい麻薬王。ミッションの難度は高め。

依頼場所 Starfish Islandの屋敷

D-1 The Chase 報酬：$1000

隠された金の在処を捜せ

ターゲットを倒さずにひたすらつけ回す。家に行くとターゲットが建物の屋上を走って逃げ出すので、これを追う。屋上ではドラム缶の爆破で阻止されるが、気にせずジャンプすれば少し先にライフがあるので、それを拾って回復できる。建物を降りた敵は、クルマで逃走する。屋根から降りたら停めてあるバイクで、アジトに着くまで追跡しよう。



←屋上はところどころ足場がないので、落ちないよう慎重に追跡する。



←敵の妨害は思い切ってジャンプ！ 怖がってためらうと逆に危険。

ターゲットを見失うな

敵がクルマで逃走するあいだ、見失わないようについていけばいい。間違っても撃ち返さないこと！ ターゲットを死亡させてしまうと、ミッション失敗となるぞ。

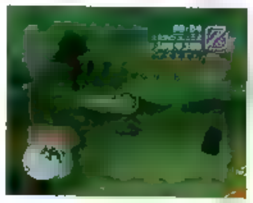


←写真のような距離を保ってついていけば、さほどダメージは受けない。

D-2 Phnom Pehn '86 報酬：$2000

アジトから金を奪い返せ

ランスが操縦するヘリから敵を狙撃していく。距離が遠くて的が小さいので、ドラム缶やクルマがあれば破壊して爆発に巻き込もう。ひとつの場面にいる敵を倒すとつぎに切り替わる。画面が動かないときはどこからか撃たれている可能性があるので、目を凝らして敵を捜すこと。アジトに乗り込んだら、屋上を目指して階段を昇り、金を奪い返そう。



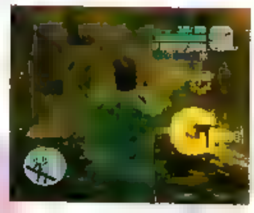
←画面がつぎに移動しないときは、弾の飛んでくる煙の方向を捜す。



←ドラム缶などの爆発に巻き込んで敵を倒せば、時間が節約できる。

屋敷への突入

屋敷内は、ロックオンできる武器を装備すると安全だ。突入したらただちに、ロックオンして撃つことをくり返せば、すぐにおとなしくなる。あとは階段を上っていこう。



←ロックオン機能に頼れば、上階の敵も勝手に狙ってくれるのでかなり安全。

Telephone テレフォン

正体不明の謎の電話が、トミーに危険な依頼を持ちかける

依頼場所 Washington Beachの公衆電話

T-1 Road Kill 報酬：$500

ピザの配達人を始末しろ

ケンのミッションK-3をクリアーすると、この依頼を受けられるようになる。始末するターゲットはカール・ピアソンというピザの配達人で、50枚のピザを配り終えるとタイムリミット。原付バイクでちょこまかと移動するので追いつくのに苦労するが、直線の長い道でクルマをターゲットのバイクにぶつけて転ばし、轢いてしまえば楽勝。スピードの出るクルマを選ぶこと。

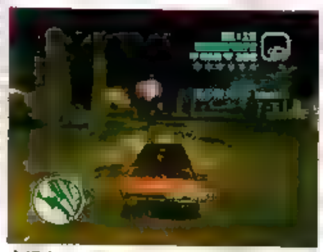


←焦らずに追い回して、直線の長い道に入ったときがぶつけるチャンスだ。

T-2 Waste the Wife 報酬：$2000

婦人を事故に見せかけ始末しろ

事故に見せかけるため、武器の使用は禁止。そこで婦人のクルマに体当たりをかましていくのだが、ここで重要になるのがクルマの選択。婦人のクルマはスピードが速く耐久力も高いため、クルマ選びに失敗すると、さきにこちらのクルマがお釈迦になって、逃げられてしまう。そこで頑丈かつスピードの速いSentinel XSを見つけてから依頼を受け、婦人のクルマに体当たりを敢行するのだ。

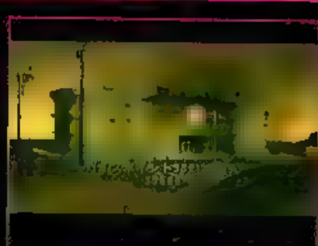


←婦人のクルマは逃げ足が速いので、トロいクルマや壊れやすいクルマでは厳しいぞ。

バイスシティの歩きかた 物件購入編

アジトと隠れ家の購入

バイスシティには、セーブポイントとして利用できる隠れ家が散在している。ただし、それなりの資金が必要となるのは世のつね。地道に(?)仕事をこなしていき、夢の隠れ家ライフを満喫しよう。また、ミッションをクリアーすることで、物件を購入することもできる。ここではそんな隠れ家と物件を紹介するぞ。



←最初から使用できるセーブポイントとは離れた場所の隠れ家を購入すると便利だ。

アジト・隠れ家

スクモールのボロ家	$1000	ダウンタウンのビルの屋上にある。
バイスポイント3231	$2500	バイスポイントの北にある。
ワシントン通り1102	$3000	ワシントンビーチ・ローゼンバーク事務所向かい。
リンクスビューアパート	$6000	バイスポイント[illegible]の通り。ガレージあり。
オーシャンハイツ・アパート	$7000	オーシャンビーチ南のビル。ガレージあり。
エル・スワンコ邸	$8000	バイスポイントの病院近く。ガレージあり。
ハイマン・コンドミニアム	$14000	ダウンタウン北。ガレージ、ヘリポートあり。

物件

ボートヤード	$10000	バイスポイントのヨット乗り場。
アイスクリーム工場	$20000	リトルハバナにある。
ポールポジションクラブ	$30000	オーシャンビーチにある。
カウフマンキャブ	$40000	リトルハイチにあるタクシー会社。
サンシャインオート	$50000	リトルハバナにある。
撮影所	$60000	プラウンアイランドにある。
印刷所	$70000	リトルハバナにある。
マリブクラブ	$120000	バイスポイントにある。

[illegible]

すばらしきサイドミッションたち



お遊び要素満載のバイスシティには、ストーリー進行にまったく関係ない余興的ミッションも満載。クリアー報酬は総じてささやかなものだけど、なかには以降のゲーム進行をぐっと有利にする"特殊スキル"が身につくものも用意されているからあなどれない。ここではゲーム序盤でプレイ可能なサイドミッションの発生条件&クリアー条件などを紹介するので、おおいに役立ててほしい。

タクシーミッション

報酬 [illegible]
スキル（[illegible]）（[illegible]100人[illegible]）

スタート条件 タクシーに乗って右スティックを押し込む

何はともあれタクシー（TaxiまたはCabbie）などに乗らなければ始まらない。ミッションを開始したらシティを適当に走り、マーカーが表示される通行人のそばでクルマを止めて客にする。あとは、左下のマップに表示される場所に1秒でも早く向かおう。

クリアー条件 制限時間内に乗客を目的地に送り届ける

報酬額は、目的地までの距離とかかった時間によって変化。制限時間をオーバーすると、その地点でミッションは強制終了となる。なお、制限時間を越えずに連続で賃走を成功させると、通常報酬とは別に"連続ボーナス"が加算されていく。客を拾う時間帯やエリアを厳選して、連続ボーナスを積極的に狙おう。オススメは西の島。目的地が大通り沿いに多く、スピードも出しやすいぞ！

攻略ポイント

賃走中に乱暴な運転を続けていると客は逃げ出すが、その時点での制限時間はくり越される。これを利用してタイムを稼ぎ、連続ボーナスを狙え。



↑車両ダメージに注意しよう。飛んだりはねたりしていれば客はすぐに逃げ出す。

消火ミッション

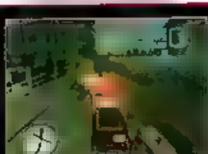
報酬 [illegible]
スキル [illegible]

スタート条件 消防車に乗って右スティックを押し込む

消防車（Firetruck）を入手する方法はふたつ。西側の島の北部にある消防署に止まっているものを拝借するか、火炎ビンを投げるなどして火災を起こしたときにかけつける車両を乗っ取ればよい。後者は指名手配度が上がるリスクを覚悟しよう。

クリアー条件 制限時間内に指定された場所の火災を鎮火する

マップ上に指定された現場に駆けつけて、炎上しているすべてのもの（クルマ、人）に放水して鎮火すればレベルクリアー。より難度の高いレベル（消火対象が増え、火が消えにくくなる）に挑戦できるようになる。引火した人間は錯乱状態のため、激しく逃げ回る。放水で転ばしてから消すと楽だ。また火は、放水を一瞬当てただけでは消えたことにはならない。消火確認は確実に行おう。



➡放水を命中させれば人はその場に立ち止まる。消火範囲を極力広げぬように。

攻略ポイント

レベル2以降は、消火したクルマの中から引火した人間が現われる。その際は人間→残りのクルマ、の順に消火したほうが効率がいい。

救命ミッション

報酬 [illegible]
スキル [illegible]

スタート条件 救急車に乗って右スティックを押し込む



↑患者に害を与えるのは衝突の衝撃のみ。スピードを出すぶんには、何ら不都合はない。

救急車（Ambulance）は、病院に止まっているものか、怪我人が発生したエリアにやってきたものを奪うことで入手できる。後者は、プレイヤー主導で怪我人を発生させてもオーケー。その際には当然ながら指名手配度が上昇するので、いったん警戒態勢を解除してからミッションを始めるのが、得策だ。

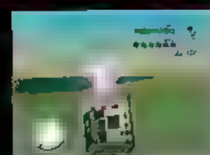
クリアー条件 怪我人を乗せ、制限時間内に最寄りの病院に運ぶ

マップ上に指定された場所に向かい、患者を乗せ、制限時間内に最寄りの病院に向かえばレベルクリアー。レベルが上がると一度に救助しなければならない患者数が増えていく。救急車は一度に3人までしか運べないので、迅速な運転が必要とされる。とはいえ、患者の搬送中に衝突を起こすと制限時間（患者の生存の可能性？）がぐっと減ってしまう。危険をともなう走行や近道ルート選択は、現場に向かうときだけにしておこう。

病院の入り口付近は、たまに別の救急車が出現して、患者を降ろすときに邪魔になることがある。そんな状態を極力避けたければ、出現位置にあらかじめバイクを停めておこう。

攻略ポイント

おすすめエリアは病院が近くにあるバイスポイント周辺（東側の島の北部）。不安定な路面にさえ注意すれば、どんどん搬送できるぞ。



↑付近のダートコースに迷い込みさえしなければ浜辺は絶好の入れ食いポイント。

ピザ宅配ミッション

報酬 5000ドル（[illegible]）
スキル（[illegible]150[illegible]）

スタート条件 ピザショップ裏の配達用バイク（Pizza Boy）に乗る



↑慣れないうちは、客の近くに来たら減速し、ぶつけるつもりでピザを投げよう。

バイスシティの各地にあるピザ屋の裏手に停まっている配達用バイク（Pizza Boy）に乗れば、いつでもミッションを始められる。ミッション開始時にバイクに積まれているピザの枚数は6枚。いくつかの依頼をこなし、あるいは配達に失敗してピザが足りなくなってきたら、店舗の裏手に戻って、補充しておくこと。

クリアー条件 制限時間内にピザを所定の場所にいる客に届ける

制限時間は、1レベル（指定された人数分のピザを配達し、店に戻るまで）につき5分間。時間内に終えるとレベルクリアーとなり、制限時間が再び5分に戻った状態でつぎのレベルに進む。ピザを客に渡す際は、バイクに乗ったまま投げつける格好になる。客が受け取ってくれる範囲は思いのほか広いものの、あまりに見当外れな場所に投げてもピザがむだになるだけ。その際は、おとなしく別のピザを投げ直そう。

高いレベルを突破するコツは、ミッション開始時のレーダーの状態で、だいたいのルートを決めておくこと。遠い配達先から済ませるようにすれば、後半がグッとラクになるぞ。



➡歩いて通れる道は、よほどの場合でないかぎり、バイクでも利用できるぞ。

攻略ポイント

クルマで通れない細い道も、バイクなら走行可能。大通りのつながりだけでなく、抜け道にも熟知しておくことが、よい配達人の条件だ。

処刑ミッション

報酬 レベル×レベル×50ドル（各レベルクリアー時） スキル[illegible]アーマー最大値が150に（レベル12クリアー時）

スタート条件 パトカー、覆面パトカーなどに乗り、右スティックを押し込む

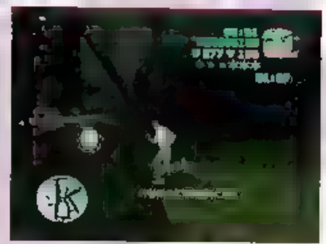
パトカー（Police、FBIのCheetah）、FBI車（FBI Rancher、FBI Washington）、SWATバン（Enforcer）、戦車（Rhino）、軍事ヘリ（Hunter）のいずれかに乗れば、いつでもミッションを始められる。戦闘力の高い車両ほど有利に展開できるので、一時的に手配度を上昇させて強奪する、なんて奥の手を使ってもいいだろう。

クリアー条件 制限時間内に指定された犯罪者（運転手）を始末する

犯罪者が運転する車両（マーカー表示される）にダメージを与えて走行不能にし、逃げ出そうとする犯罪者を始末する。これを制限時間内に指定数ぶん行えば、レベルクリアー。クルマへの攻撃方法のメインは体当たりか並走しての銃撃だが、戦車の場合は遠方からの砲撃も有効。プレイヤーが操作する車両は、ミッションを継続させられるものであれば、途中の乗り換えも可能。深刻なダメージを受けた場合やより高性能な車両が簡単に入手できる場合は、迷わず降車しよう。



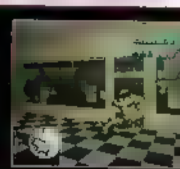
⬇車両に並走してタイヤをパンクさせておけば、追撃はだいぶラクになる。



⬆クルマの塗装、ポリスバッジの入手によってこまめに手配度を下げることも重要だ。

[illegible]

指名手配度を安全に上げるには、籠城戦に持ち込むのがいちばん。とくにピザ屋は防御力が高く、回復アイテムも豊富でオススメだ。



⬅入り口から入ってくる敵を撃退するごとに撃ずれば、あっという間に大暴発。

RC Bandit Race

報酬 [illegible]

スタート条件 特定の場所に止まっているTop Funに乗る

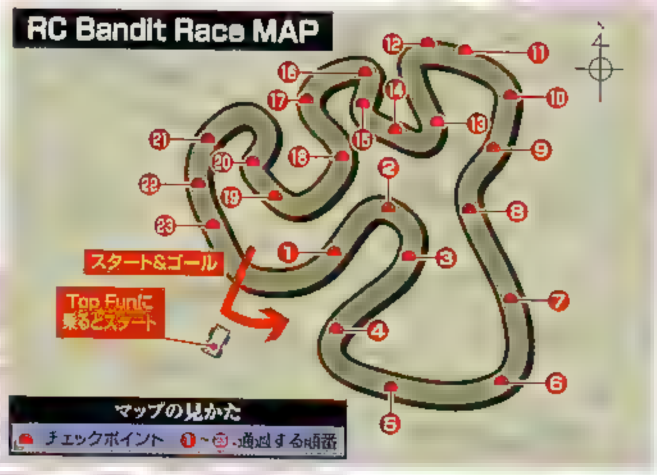
バイスポイント北の砂浜にあるダートコースの脇に停まっているバン（Top Fun）に乗ると、RCカーレースに自動的にエントリーされ、レース開始。操作方法は通常のクルマと同じ。



⬅コーナリングをいかにムダなく決めるかが重要だ。

クリアー条件 レースで1位になる

ダートコース内のチェックポイントを通過し、規定の周回数を1位でゴールすれば賞金がもらえる（順位にかかわらず、一度でもプレイすれば"達成度"は上昇）。チェックポイントには通過する順序が定められているので、強引なショートカットは禁物。ライバル車との衝突判定はなく、レースは純粋なライン取り勝負に。



RC Baron Race

報酬 [illegible]

スタート条件 特定の場所に止まっているTop Funに乗る

バイスポイント北付近のショッピングモール"ノースポイントモール"の立体駐車場屋上にあるバン（Top Fun）に乗ると、RC飛行機レースに自動的にエントリーされ、レース開始。離陸は、滑走で一定のスピードが出たときに機首を上げればオーケー。

クリアー条件 レースで1位になる

シティ上空のチェックポイントを順番どおりに通過し、1位でゴールすれば賞金がもらえる（順位にかかわらず、一度でもプレイすれば"達成度"は上昇）。RC飛行機の操縦感覚は独特で、慣れるまでには少々時間が必要。進行方向変更時は、スティックを少しずつ倒していくなどして、つねに安定した飛行を心がけるように。チェックポイントの位置にともなう高度変更は、急激に行うと制御不能状態に陥りやすくなる。つねに先読みで調整しておこう。





⬅低い位置のチェックポイント付近には障害物がいっぱい。慎重に制御しよう。

RC Rider Pickup

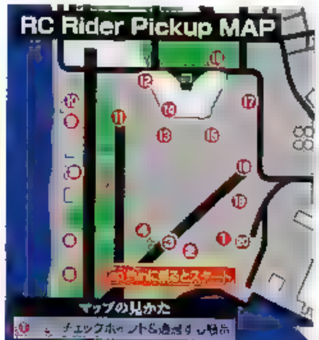
報酬 [illegible]

スタート条件 特定の場所に止まっているTop Funに乗る

西側の島の南西部、エスコバル国際空港敷地内にあるバン（Top Fun）に乗ると、RCヘリによるタイムアタックレースに参加できる。RCヘリの操作方法は通常のヘリコプターと同じ（上昇／下降／左右旋廻）。ローター部分は、障害物に接触したときに受けるダメージが大きい。狭い地形を移動する際は上・左右方向に注意。

クリアー条件 全20箇所のチェックポイントを通過する

空港およびその周辺の上空のチェックポイントを順番どおりに通過すれば、タイムの良し悪しにかかわらず賞金が貰える（初回プレイ時のみ、"達成度"が上昇）。チェックポイントの位置には、旅客機の下や、左右を壁に遮られた細い通路など、慎重な操作を要求するものがいくつか用意されている。時間制限はないので、ひたすら集中力を高めて、ひとつひとつ確実に通過していこう。慣れてきたら、最速タイム目指してひたすら高速移動するのも一興。





⬆ヘリの挙動は、キー入力にたいしてかなり敏感に反応。大味な操作は禁物だ。

Trial by Dirt&Test Track

報酬
100ドル（1回目完走時）
100ドル（完走タイム更新ごと）

スタート条件 特定の場所に止まっている Sanchez、Land Stalkerに乗る

西側の島の北部、ダウンタウン北の砂地に停まっているオフロードバイク(Sanchez)に乗ると「Trial by Dirt」が、四駆ワゴン（Land Stalker）に乗ると「Test Track」が自動的に始まる。いずれもコースや報酬は同じだが、スタート／ゴール地点が異なる。

クリア条件 ダートコース上のチェックポイントを回る

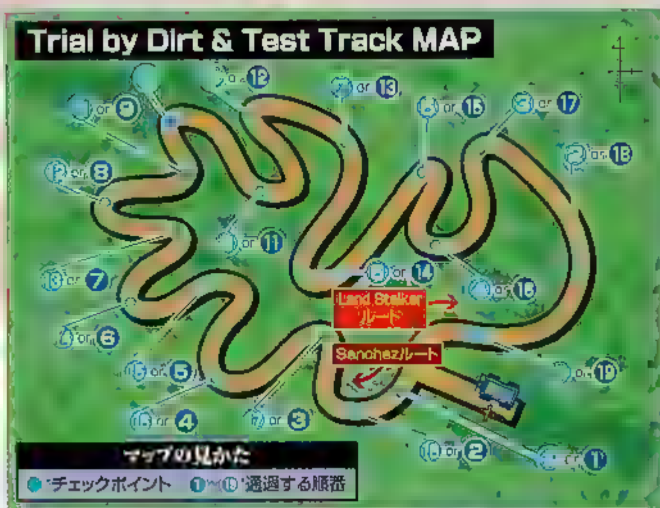
コースタイムを更新するごとに賞金がもらえ、より難度の高いレースに参加できるようになる（5段階）。最初のプレイでコースタイムをわざと遅めにしておけば、以降の記録更新がだいぶラクになるはずだ。


➡後半はドラム缶や妨害者が、走行の邪魔をするのだ。

攻略ポイント／Trial by Dirt編

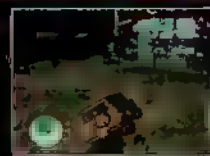
「Trial by Dirt」は、いったんバイクを降りたら15秒以内に再搭乗しないとミッション失敗に。途中で出現する妨害者の始末（バイクを降りての銃撃）は、迅速に。


⬆バイクに乗ったままの迎撃は難しい。面倒くさがらずにキッチリ応戦しよう。



攻略ポイント／Test Track編

「Test Track」の場合、妨害者は撒いてしまうに限る。モタモタしてクルマのドアを開けられると、ミッション失敗になってしまうぞ。


⬆クルマを横転させないことに気を遣っていれば、とりあえず大丈夫。

PCJ Playground

報酬
1000ドル（1回目完走時）
1000ドル（完走タイム更新ごと）
200ドル（完走タイム未更新時）

スタート条件 特定の場所に止まっているPCJ600に乗る

バイスポイント南に位置する高級ホテル「スタンディング・バイスポイント」の南側脇に停まっているバイク(PCJ600)に乗ると、自動的にミッションスタート。チェックポイントの区分は大きくわけて6エリア（マップ参照）。空中にチェックポイントがある❸、建物の屋上を連続でジャンプする必要がある❻あたりは、大胆かつ繊細な運転テクニックが要求されるが、まずはルートを覚えるつもりで、マイペースで。



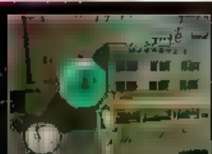
クリア条件 2分以内にすべてのチェックポイントを通過する

すべてのチェックポイントを通過すればクリアー。1回目の賞金は1000ドル、以降、クリアータイムを更新するごとに1000ドル、更新できなければ200ドルが賞金として手に入る。チェックポイントを通過する順番は決まっていないものの、大胆な走行（大ジャンプなど）をすることで、気持ちよく連続通過できる場所もいくつか存在する。


➡大ジャンプが必要な場所では十分に助走をとるように。

攻略ポイント

ジャンプ中のバイクの重心制御が、タイム更新のキモ。高度が欲しいときは後ろに、飛距離を抑えたいときは前に移動させよう。


⬅とはいえ重心の傾け過ぎは転倒のもと。ほどよいバランスを探そう。

CONE CRAZY

報酬
2[illegible]

スタート条件 特定の場所に止まっているStallionに乗る

オーシャンビューホテル（ゲーム開始時のアジト）の西側にある立体駐車場の屋上に停まっている乗用車(Stallion)に乗るとミッション開始。


⬅日ざらしになっている安っぽいオープンカーに乗り込もう。

クリア条件 制限時間内に5つのチェックポイントを回る

制限時間内に、配置されているコーンを損傷することなくすべてのチェックポイントを通過すれば、賞金が貰える。スタート時の制限時間は12秒で、チェックポイントをひとつ通過するごとに12秒プラスされる。チェックポイントの通過順序は決まっていないが、制限時間の厳しさを考慮すると、順番はおのずと決まってくるはず。コーンのない場所は目一杯スピードを出し、密集地帯では速度をぐっと落として慎重に進むように。最初にマップ右上の2ヵ所を通過しておけば、だいぶ余裕をもって残りを攻略できるはずだ。




⬆マップ中央のチェックポイント周辺は、コーンが狭い間隔で並ぶ難所中の難所。

攻略ポイント

コーンは、触れたり倒したりしただけでは、損傷したことにはならない。いい意味でのアバウトさが好タイムをマークする秘訣だ。


⬅減速していれば、コーンにかすってもペシャンコになることはない。

HOT RING

報酬 [illegible]

スタート条件 HOT RINGが開催されているスタジアムに入る

ダウンタウン北西にあるスタジアムの入り口の看板に、「HOT RING」の開催が告知されている日にスタジアムへ入る（入れる時間帯は、20:00～23:59のあいだ）。16台のカスタムカーによる、生死を賭けたハイスピードレースを楽しめる（実際、死んだりはしないけど……）。



⬆ライバル車は積極的に挑発してくる。真っ向勝負は避け、安全運転を心がけよう。

クリアー条件 トラックを12周し、3位以内でゴール

カスタムカーでオーバルコースを走り、規定周回（12周）を3位以内でゴールインすればミッションクリアー（ただし100パーセントクリアーを目指すには1位入賞が必須）。レースタイムに応じた賞金がもらえる。クルマにはダメージゲージがあり、ライバル車との接触などで減少。ゲージがゼロになると失敗だ。



➡ダメージが蓄積してきたら、ピットインして回復するのも手だ。

攻略ポイント

ローリングスタート時の密集状態をいかに安全にやり過ごすかが、上位入賞のカギ。ここでクラッシュに巻き込まれたら前途は多難だ。

DIRT RING

報酬 ～5000ドル（クリアータイムによって変化）

スタート条件 DIRT RINGが開催されているスタジアムに入り、Sanchezに乗る

ダウンタウン北西にあるスタジアムの入り口の看板に、「DIRT RING」の開催が告知されている日にスタジアムに入る（入れる時間帯は、20:00～23:59のあいだ）。バイク運転のありとあらゆるテクニックが試されるトリッキーなコース構成は、チャレンジ精神をおおいに刺激するはずだ。



⬆ループ状のコースなどは、思いきった加速が必要。状況に応じたアクセルワークを。

クリアー条件 チェックポイントをすべて通過する（順不同）

すべてのチェックポイント（マップ参照）を通過すればクリアー。所要時間に応じた賞金がもらえる。各チェックポイントは、幅の狭い橋を渡らなければならなかったり、ウイリー（重心を後方に移動し、前輪を持ち上げた状態）走行しないと届かない位置のものもある。制限時間は設定されてないのであせらず挑戦しよう。



➡段差を上るときにとても使えるテクニック。ぜひマスターしておこう。

攻略ポイント

ジャンプで高い位置に上るときは、重心を後方に移動するように。前輪が足場にかかったら、今度は重心を一気に前にもっていこう。

BLOOD RING

報酬 [illegible]

スタート条件 BLOOD RINGが開催されているスタジアムに入る

ダウンタウン北西にあるスタジアムの入り口の看板に、「BLOOD RING」の開催が告知されている日にスタジアムに入る（入れる時間帯は、20:00～23:59のあいだ）。外周がせり上がったすり鉢状のコースで行う、デストラクションダービーだ。

クリアー条件 制限時間内にチェックポイントを通過してゴール

ライバル車をかわしながら、コース上のチェックポイントを通過。スタート時の持ち時間は30秒で、チェックポイントを通過するごとに15秒プラスされる。持ち時間が1分に達すればクリアー。反対に、持ち時間がゼロになったらミッション失敗。

攻略ポイント

コースの中央付近は、ライバル車がひしめく危険地帯。チェックポイント付近以外は、外周を走っていたほうが安全だ。



⬅突っ込んでくるライバル車が自滅し、ボーナスが入ることも。

攻略ポイント

ライバル車との攻防が激しくなるとチェックポイントの位置を見失いやすくなる。そんなときは慌てず、視点変更を駆使して確認しよう。



⬅視点変更は、進行方向の安全を確認してから行うように。



殺戮ミッション

報酬 成功すると50ドル。成功ごとに50ドルずつ増額される

スタート条件 ドクロマークのアイコンを取る

バイスシティのいたるところに配置されている、ドクロマークのアイコンを取った瞬間に開始されるミッション。ドクロマークは見つけやすいものと、そうでないものがあるので、全部を見つけるのは骨が折れる。まずは配置マップを確認して、おおよその場所をチェックしておこう。達成度100パーセントを目指すなら、当然クリアーする必要があるぞ。



➡ドクロマークは全部で35個。全部見つけられるかな?



➡弾数は無制限なので、思いっきりぶっ放すことが可能。

クリア条件 2分以内に各ミッションを達成する

これは2分以内に決められた武器を使って各ミッションを遂行するもので、規定の武器以外は使用できない。制限時間を過ぎたり、ミッション途中でライフがゼロになると失敗。もちろん、逮捕されても失敗となる。

ミッションは基本的に、武器で攻撃、運転しながらの射撃、クルマで体当たりの3種類に分類できる。これ以外に、まれに「乗り物を壊せ！」というミッションが発生することも。この場合は、あらかじめドクロマーク周辺にクルマを拝借して並べておくと、手間が省けて効率がいい。何ごとも仕込みが重要なのだ。

武器で攻撃

使用する武器は銃火器、投擲系武器、道具系武器とミッションによってさまざまなので、各武器の特性を把握しておく必要がある。

運転しながら射撃

使用する武器はサブマシンガン系。視点が左右からに限られるので、周囲の状況確認が重要になる。クルマのスピードを出しすぎないように。

クルマで体当たり

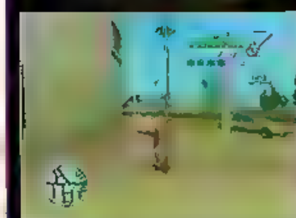
武器は乗っているクルマ。これで体当たりをすればいい。加速力が重要となるので、スポーツカー系のクルマをチョイスしよう。

殺戮ミッション一覧



攻略ポイント

制限時間内に殺戮すべきギャングの集団が見つからず、ミッション失敗とは情けない話。そんなことにならないよう、周囲に気を配ることが大切だ。とくに盲点なのが、プレイヤーの背後。見当たらなくなったら振り返るクセをつけるといいだろう。また、クリアーすれば指名手配度はリセットされるが、失敗するとそのまま。逃走ルートも考えておけば完璧だ。



⬆2分間は長いようで短い。動き回ってターゲットを迅速に発見するべし。

[illegible]

通常徒歩でドクロマークを取ることが可能だが、一部特殊な方法を必要とする場所がある。それが、マップに記入してある33、34、35のドクロマーク。34はユニークスタントのジャンプで、35は船で行ける場所にある。また、ヘリコプターがあれば、これら3つの場所に簡単に行ける。とはいえ、この3つは序盤ではプレイできないので、焦る必要はないぞ。



⬆ヘリコプターを使えるようになれば、移動がグッと楽になるぞ。

ユニークスタント

報酬 規定の距離、高さによって報酬を得る

スタート条件 特定のジャンプ台を見つけて突っ込む!

バイスシティには階段や坂、ちょっとした建造物など、クルマやバイクを使ってジャンプできそうな場所がたくさんある。その中で特定の場所がユニークスタントのスタートポイントとなっている。この場所を見つけ、クルマやバイクで思いっきり加速し、突っ込んでいけばいい。これでユニークスタントが発動するぞ。



➡ポイントの手前でできるだけ距離をとって。



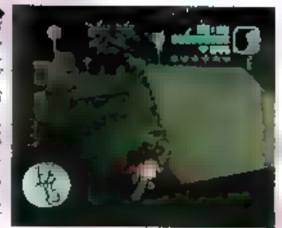
⬅アクセル全開で突っ込む。難しい操作は必要ない!

クリア条件 特定の高さと距離のあるジャンプを決める

ユニークスタントを成功させるには、各スタントに設定された、高さと距離を満たす必要がある。ただし、これはとくに表記があるわけではなく、ジャンプ後になにも表示されなかった場合は失敗していることになる。失敗はスピード不足が原因と思われるので、助走距離をしっかりとって、もう一度チャレンジしてみよう。また、マップのA、B、Cのスタントポイントは、A'、B'、C'まで連続で行う。最初のジャンプの勢いを利用して、そのままつぎのジャンプ台に突っ込もう。この3つはふたつワンセットと認識しておこう。



➡スタントが決まれば、それに応じた報酬が手に入る。



➡ジャンプ台にはできるだけ垂直に進入する。

ユニークスタントポイント一覧



攻略ポイント①

ユニークスタントでオススメするのが、バイクのPCJ 600。抜群の加速力に加え、ジャンプの瞬間に重心を後ろに傾ければ、飛距離と高さがアップするという利点もある。このほか、最後の手段としてスーパージャンプを搭載したタクシーを使う手も……。ただし、このタクシーを使うには、タクシーミッションを達成する必要がある。簡単に使うことはできないのだ。



⬆とにかくPCJ 600が抜群。スタントには欠かせない必需品!

バイスシティには、ユニークスタントのポイント以外にも、ジャンプできる場所はたくさんある。そんな場所を活用してジャンプを決めればクレイジースタントとなり、距離と高さ、回転に応じて報酬をもらうことができるぞ。とくに回転数はそのままポイントの倍数として加算される。意図的に回転させるのは難しいが、バイクを使って積極的に狙ってみよう。



⬆距離と高さ、回転などが記録され、賞金も手に入る。いざチャレンジ!



DVDビデオマガジン!!
ファミ通Wave! DVD 9月号
オリジナルケース&レーベル付き!!
祝！ 夏休み!! キミは何をするかもう決めちゃったかな？ 決めた人もそうでない人もまずは注目!
本誌ではゲームを使った様々な番組を収録。キミの夏休みライフの参考になること必至の一冊なのだ!
DVD VIDEO
1 今月の巻頭特番
彼女たちの水着を観ずして、本誌の夏は始まらない！ 高いアクション性と個性的なキャラが魅力の格闘ゲーム『デッド オア アライブ アルティメット』最新映像を収録しちゃいました！ 彼女たちのアクションシーンが夏の暑さを癒してくれます。
DEAD OR ALIVE Ultimate
デッド オア アライブ アルティメット
2 やり込みKING
今月紹介するやり込み作品は「鬼武者3」制限付き、最速タイムアタック！ "連鎖一閃"連発で、ボスを秒殺する様はまさに圧巻！ さらにカプコン稲船敬二氏のコメントも収録！
連鎖一閃で秒殺！
3 世界大会に真瑠世が挑戦!!
『NINJA GAIDEN』
本誌"無双"シリーズの攻略でおなじみ、あの真瑠世が『NINJA GAIDEN』の世界大会に挑戦。10日間缶詰状態でチャレンジし、170時間のプレイとリセット2万回の結晶がいまここに！
STAGE7
4 今月も最新映像が盛りだくさん!!
『biohazard4』など多数収録!
今月も期待のゲームの最新映像をどどーんと収録。本誌5月号の第1報に続く、「biohazard4」の最新映像第2弾や、「逆転裁判」シリーズの稲葉敦志氏がプロデュースする「大神(OKAMI)」などなど、盛りだくさんだ!!
↑「biohazard4」最新映像ではゲーム画面や新キャラが公開に！
5 ますます快調！ 抱腹絶倒バラエティー!!
『アメリカザリガニのキカイ ノ カラダ』
以前の本コーナー、オンラインシューティングゲーム「SOCOM(ソーコム)」の回でボコボコにされた、お笑い芸人 アメザリのふたりが最新作「II」でリベンジに挑戦！ 相手は週刊ファミ通のブンブン丸。果たして雪辱なるか!?
↑アメザリ+ADキムVSブンブン丸！ この3対1という条件なら…？
ゲーム番組が書店で買えちゃうのだぞ!!
ほかにもおなじみBOSEさんのコーナーや「桜坂消防隊」のステージ攻略を紹介するコーナーなど、今月もゲーム番組120分フルボリュームでお届けいたします!!
大好評発売中!!
●通信販売のお申し込み先：アスキーストア E-mail : cs@ascii-store.com 弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/
●お問い合わせ先 ㈱エンターブレイン営業部 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル ☎03-5433-7850 http://www.enterbrain.co.jp
定価980円 本体933円
enterbrain





魂を再生する夏色の軌跡

Revolution　Deepening　Renewal

進化する技術　**深化**する世界　**新化**する常識

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

夏真っ盛りのいまにぴったりな水着コスを今回も大量公開！ そしてついにオンライン対戦の画面も大発表!!

act on	デッドオアアライブアルティメット		対戦格闘
	テクモ		Team NINJA
	10月7日発売予定		9240円（税込予価）
	5.1ch　Xbox LIVE　HDTV		
			未定
	未定		ワイドテレビ対応



↑制服だけでなく、体育着コスまで登場！ エコーがそろえば完璧？

ついに見えてきたオンライン対戦！ 新作コスも大量追加！

これまで、コスチュームとステージを中心に新着情報をお届けしてきた『DOAU』だが、今回は大きな動きがある！ それは、本作の大きなウリのひとつであるオンライン対戦。初公開となる画面写真に加えて、7種類ものゲームモードが用意されたXbox Liveの詳細に迫る！ ほかにも、女性キャラ全員に採用が決定した水着コス、新ステージ情報もバッチリ！ かつてないボリュームで迫り来る『DOAU』が、10月7日、激発！

『DOAU』最新情報を板垣氏に直撃！

INTERVIEW

──今回ようやくLiveまわりの詳細が掲載となりましたね。

板垣　これまでのLive対戦は、対戦相手が決まるとほかの部屋に行ってふたりだけで対戦を楽しむという形がほとんどでした。その点僕らが目指しているのは、アーケードのワイガヤ感なので、皆さんにはよりLive対戦を楽しんでもらえると思います。いろいろな対戦形式を用意しているので、そこも楽しんでほしいですね。サバイバルがおもしろいですよ。ひとりのプレイヤーが、複数のプレイヤーとつぎつぎに闘うわけですが、勝ち抜くのはさすがにかなり難しいようです（笑）。

今回Liveを導入するにあたって、Xbox Live新バージョン ライブラリを採用するかどうか、検証に時間がかかりました。結果としてはこれまでのバージョンにすることで落ち着きました。やはりこれまでのもののほうが、僕らにとっては使いやすかったし、動作的にも安定していますから。僕らの考えている、ミニロビーで話して対戦を楽しむというシステムは、ちゃんと作り上げることができましたしね。

──『DOAU』の『DOA1』も、これとほぼ同じ形式なのでしょうか？

板垣　同じですね。サターン版用の部屋もいま作っているところなんだけど、どうしたってきれいになっちゃう。サターンっぽくないんですよ（笑）。それが悩みのひとつですね。

──対戦者名はゲーマータグではないようですね。

板垣　ニックネームを自由につけられるようにしました。ある意味ゲーマータグは無機質になりがちだから、ニックネームを絶対につけたかったんですよ。通り名で闘うっていうのは格闘ゲームの文化のひとつでもあるし。だけどこの部分の仕様の策定は、ずいぶん難航しました。というのも自由度の高いネーミングシステムにしたので、これを使っていたずらしたり、他人を中傷したりする人がでてくるのではないかと。そこに頭を痛めました。だけどマイクロソフトさんとじっくり話し合った結果、無事実装する方向で決まりましたので。格闘ゲームの文化を理解してくれたマイクロソフトには感謝したいです。プレイヤーのみんなにも、楽しい方向性でこのシステムを利用してもらいたいという思いがあります。

──今回、まったく新規のステージ、ダウ

衝撃の新作コスチュームを大公開！
CHARACTER PORTRAIT #1

今回は女性キャラ全員ぶんの新作コスチュームが届いたぞ！ まずは霧幻天神流ふたりの体育着姿をお披露目！

Kasumi&Ayane かすみ&あやね

姉妹おそろいの体育着で登場！

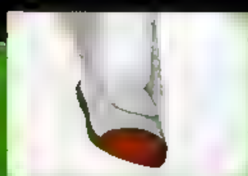




←↑彼女たちは影に生きるくノ一であると同時に、多感な青春時代を謳歌する女子高生でもある。年相応のナチュラルな魅力にあふれた、涼しげなビーチでのワンカット。

水着コスが採用された前作で、ファンのみんなは"ある水着"を期待したのではないだろうか？ いろいろな面で『DOAX』を象徴するふたつの水着、エコーとヴィーナスだ。……と思いきや、こんな方向で来るとは!? 予想外の直球勝負はじつに潔い。いい意味で期待を裏切る逸品に脱帽！





着せ替え可能？ 靴に注目！

あやねのふたつ体育着姿は、靴が違うことに要注目！ スニーカーと上履きの2種類があるのだ。付け替えも自由にできる？



←↑物静かなかすみもいいけれど、このコスはどちらかというと活発なあやねに似合っているよね。運動会でも大活躍しそう！

ンタウンが公開されましたね。

板垣 そこはタッグ用のステージになります。タッグのステージづくりは難しいんですよ。何と言っても表示されるキャラがひとり増えるし、どこからでもキャラが登場できるように構築しないといけない。だからタッグステージはデンジャーゾーンだけにしようという意見もあったんですが、せっかく作り直すんだったら、新しいものが欲しいじゃないですか。

——もうひとつがオペラハウスですね。

板垣 今回ようやくオペラハウスを燃やすことができました。アーケード版『DOA2』のときから、燃やしたいと思っていたんだけど、マシンパワーが足りなくて、デモでしか燃やせませんでしたから。マシンパワーはこれ以上いらないという意見もあるようですが、僕らにとってはとんでもない話ですね。表現の幅を広げる意味で、もっともっとハードパワーは欲しいです。

——コスチュームもどんどん増えていますね。水着もありますし。

板垣 これでも厳選しているんですよ。女性キャラクターには、1着か2着水着が入ることになります。やはり水着はあったほうがいいですよ。世にある雑誌は、なぜあれほど水着グラビアが掲載されているのか。みんなが望むものなら喜んで入れようと、と最近は達観しました。体操着に関しては、コメントが難しいけど（笑）。

まだまだ増える水着コスチューム
CHARACTER PORTRAIT #1

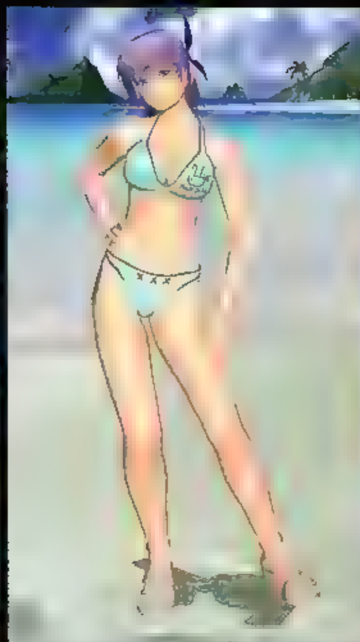
新コス大特集はまだまだ続くぞ！ この見開きでは、3人のヒロインのまぶしい水着コス5着をドーンと大紹介だ！

あやね Ayane

シンプルな爽やかビキニが一気に2着追加！

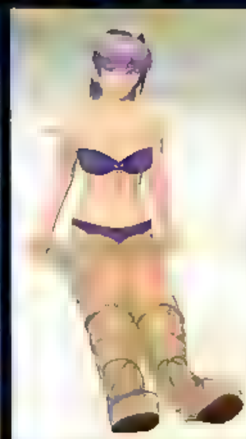
あやねの水着コスは2着が到着！ 爽やかなミントブルーの生地にプリントされた"BAD GIRL"のウサギがチャーミーなラミナと、シックなチューブトップビキニのパンシーだ。体育着もあわせると3着の新コスが判明したことに!! どこまで増え続ける？











⬅⬆これであやねも2着目。おすみのアステローペとおそろいの足袋は、独立したオプションなのかも気になるところ！

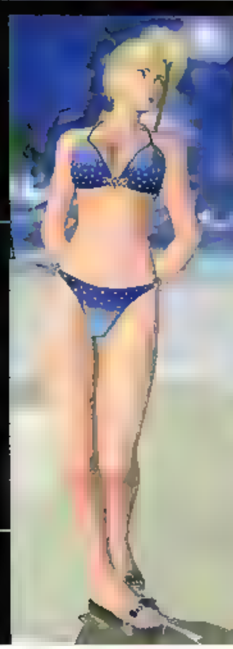
⬅⬆黒のアウトラインとショーツの模様がアクセントとして働き、メリハリが効いたカラーリング。

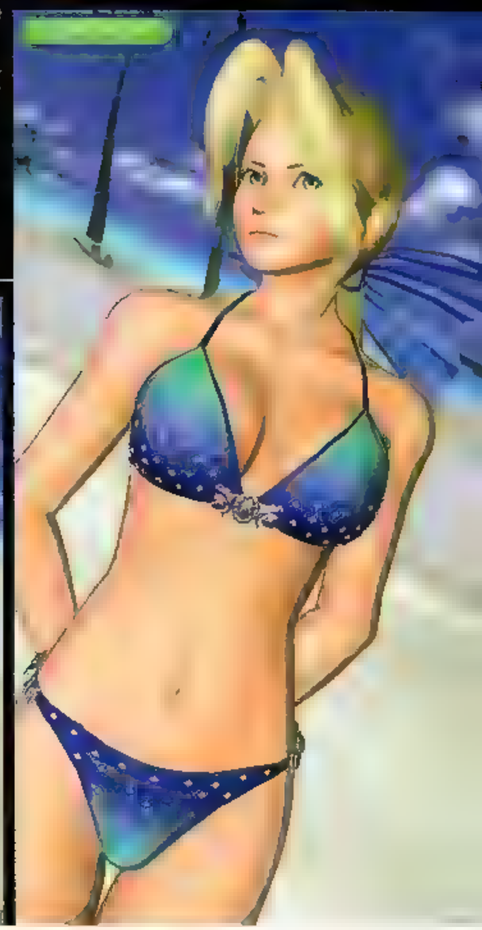
➡涼やかでゴージャスなデザインとカラーリングは、エレナ様のイメージにぴったり！

Helena エレナ

細部にあしらったジュエリーがさりげなくゴージャスさを演出

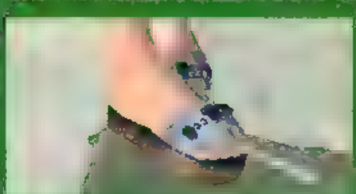
エレナの水着コスは、35万ザックもの値がついていたミントフラッペ。水玉と宝石が人魚のイメージを喚起するコスだ。拳法着に青と赤があるように、『DOAX』にはマンハッタンという同デザインの赤バージョンがあった。こちらも合わせて着こなしを楽しみたいけど、いかがでしょう？





[illegible]をより高めるオリジナルサンダル

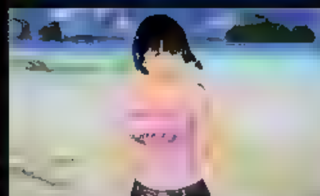
[illegible]



⬅やはりセットで手に入[illegible]







←↑ショーツとスカートの2種類が存在したビビット。前者は採用されるかな？

Leifang レイファン

カジュアルな人気水着2着を正式採用！

レイファンの水着コスは、ふだん着としても十分通用しそうなキャミ+デニムスカートのビビット（スカート）と、チューブトップビキニのウッドペッカーで2着。完全な新コスが少なめだっただけに、今回一気に数が増えてひと安心だね。



➡ビーチにて、大胆なポーズでリラックス。グラビアモードの導入も切に希望したい！



➡セクシーなデザインに、カラフルな水玉模様とポップなプリントが中和的に作用して、爽やかな印象を与えるコスだ。

男性キャラの旧コスも着々と完成

野郎どものコスチュームも、高クオリティーの継承ものがちらほら確認できる。新コスの公開数は相変わらず少なめだけど、女の子のコスが増えたほうがやっぱりうれしいよね！男もそこそこに[illegible]



[illegible]れる私服コスが増えそう[illegible]

まだ増える？水着コスチューム

[illegible]回のかす[illegible]も含め[illegible]キャラ別の水着コス数を比較すると……ティナとエレナが[illegible]1着のみの公開。ということは、このふたりには最低もう1着ずつ追加されるのか？ もちろん、ほかのキャラも増える可能性はあるぞ。

公開水着コス数	
かすみ	2
あやね	2
レイファン	2
ティナ	1
エレナ	1



艶やかな女神たちがビーチを華麗に[illegible]

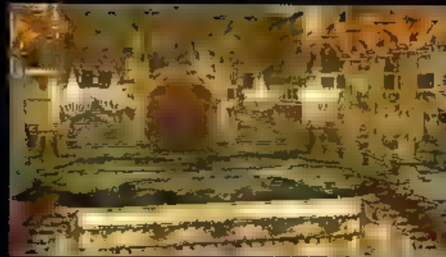
新旧ふたつのステージが新生！
STAGE GALLERY

エレナの生い立ちに深い関係のあるオペラホール、タッグ専用ステージとなるダウンタウンの2ステージを公開。

The Great Opera

激情に朽ちゆくオペラホール

今回初公開となるひとつ目のステージは、『DOA2』でDOATEC側のストーリーに密接な関わりがあったオペラハウス。紅蓮の炎に飲み込まれてゆくホールでの闘いは、臨場感と緊迫感も満点！ なお、これまでのように(燃えていない)通常のホールで闘うことも可能。

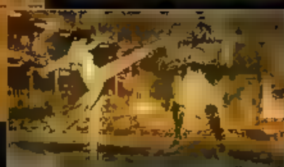






激しい炎がすべてを焼き尽くす！





↑炎のエフェクトは、モニター越しに超高温の熱風が届きそうなほどのリアルさで描かれている。なお、バトルは客席側ではなく舞台側からスタートする。

ゲーム性やストーリーに与える影響も？

劇的なビジュアルの進化が否応なしに伝わるオペラハウスだが、火の海と化したホールはじょじょに壊れ、建物自体が崩れ落ちていくという。もしかしたら、演出的な意味合いだけではないのかも。

崩れ落ちる[illegible]

倒壊とともに崩れる柱などにぶつかってダメージを受けたり、フィールドが狭くなったりすることもあるのだろうか？ 新デンジャーが誕生するかもしれない。

エレナのストーリーデモ

エレナのストーリーモードやオープニングデモには、このステージがたびたび登場した。今回完全に一新されたことで、デモが変化する可能性もあるか。





The Downtown

夜の街で逃げ場のない金網バトル

おつぎは完全な新作、ハリウッド映画にでも登場しそうなアメリカの下町ステージ。『DOAU』ではThe Danger Zoneだけではなく、このステージもタッグバトル専用ステージになるという。一見生活感のある風景だが、戦闘フィールドは金網によって隔絶されている。

タッグバトルモードの戦略に変化はあるか？

The Danger Zoneと比べると、少し狭い印象を受ける。四方は壁に囲まれているが、低い柵にカラフルな落書きのある壁、有刺鉄線つきの金網と、壁面の材質はさまざま。また、爆発エリアはなさそうだ。これらの変化が戦術に何らかの影響をおよぼすか。





←↑『NINJA GAIDEN』の看板やザックの落書きなど、独特の趣があるステージだ。老朽化したレンガのリアルな表現にも注目。



←ステージ背景はカラフルだが、デンジャーゾーンは少なめ？

クルマや電車がガンガン走る！

⇒周囲の道路を行き交うクルマ、遠方に見える陸橋を通過する電車など、生活空間を切り取ったような不思議な雰囲気。



全国のプレイヤーたちといつでも対戦！
ONLINE BATTLE REPORT

今後は全世界のプレイヤーといつでも対戦を楽しめる！ Xbox Liveのシステムを大量の画面写真とともに解説！

『DOA』ファンの嗜好性は、ビジュアル面と格闘ツール面というふたつに大きく分類できる。もちろん、双方にかぶる層も多数いるが、とりわけ後者を重視するコアなファンにとって、これ以上ない要素となるのが、オンライン対戦だろう。対戦を始めるまでの手順をさっそく紹介しよう。

ルールの細かい設定も可能！



多彩なゲームモードを用意



↑↑通常の乱入対戦以外に、勝ち抜けやチーム戦、トーナメントなど7種もの対戦フォーマットを選べる。さらに、セット数にタイム、ライフ量などの設定もフレキシブルに行える。ラグも支障のないレベルで快適に遊べる。





↑個人戦績を記録するかつてのユーザー・プロファイル・システムも、"段位"という形で搭載されるようだ。

ライバルを蹴散らし高段位を目指せ！

―プレイまでの手順―



←"DOA ONLINE"を選べばロビーへ。ルールを決めてセッション(部屋)を作成。誰かが作ったセッションに乱入してもいい。

ロビーへ移動



→セッションには段位などの条件をつけることも可能。セッション名は自由に決めることができる。

セッション作成



←おつぎはボイスチャットの声質を設定する。"カスタム"を選択すれば、自分だけのボイスを作り出せる。

3 ボイスチャット設定



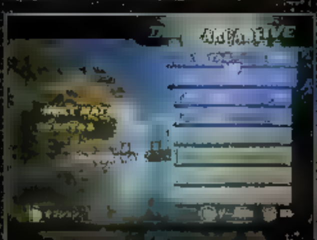
→セッションを作ったら、乱入プレイヤーを待つ。メンバーがそろったらバトル開始！

ゲーム開始！

7種のゲームモードでライブ対戦をとことん楽しめ！

ARCADE アーケード

CPUと闘いながら乱入プレイヤーを待つという、アーケードではおなじみの対戦スタイル。1試合単位で細かく遊べるので、時間のないときにも最適なモードだ。



↑負け抜けルールのスタンダードな対戦モード。ギャラリーとして観戦するもよし。

SURVIVAL サバイバル

負けたら終わりの一発勝負。ひとりのプレイヤーが、ほかの全員を相手に戦い続けるのだ。最大で1対7で遊べる。短時間で盛り上がりたいときにはこれがよさそう。



↑敗北するとセッションから追い出され、連勝数を競うような形になるのだろうか？

LOSER STAY ルーザーステイ

アーケードモードとは逆に、敗者が残り続けるという一風変わった勝ち抜けルールがコレ。連戦することが弱さの証になるという、ちょっと変わった感覚の対戦形式だ。



↑勝つまでやめることはできない。ある意味弱肉強食が強調された厳しいルールかも。

TOURNAMENT トーナメント

8人のプレイヤーを募ってトーナメント戦を開催し、優勝者を決める大会モード。負けた時点で終わりという点はサバイバルと共通しているが、ギャラリーも楽しそう。



↑ミニトーナメントで優勝者を決める。適度な緊張感があり、勝負勘を磨ける利点も。

FUGITE

これはサターン版『DOA』に存在した組み手モードのオンライン版。サバイバルは負けた時点で終了だが、組み手の場合、設定した試合数を勝敗に関係なく闘っていく。

TEAM BATTLE チームバトル

参加者が2チームに分かれてチーム戦を行うモード。闘う順番なども重要な戦略になりそうだ。チームメイトとの連帯感も自然に生まれるため、大いに盛り上がりそうだ。

1 ON 1 ワン オン ワン

セッションとは、8人まで入れる小規模なゲームセンターと捉えることができるが、このモードはふたりしか入れない。ギャラリーを気にせずとことん対戦したいときに！

Team NINJA FREAKS
チーム ニンジャフリークス

今回は7月23日に発売となった本連載をまとめ上げた書籍、DEAD OR ALIVE HISTORY ─Team NINJA FREAKS─ を特集。本書に込められた意味、そして収録裏話をお届けしよう。

第25回 今回はちょびっと宣伝です。DOA HISTORYに込めた意味とは？

「DEAD OR ALIVE」シリーズのこれまでの歴史をすべて内包する書籍、DEAD OR ALIVE HISTORYが先日発売となった。本連載のインタビューを完全掲載しつつ、ビジュアル面も充実した内容でお届けしているのだが、本書に関連するお話を板垣氏に伺ってきた。これを読んで気になった方は、ぜひとも書店で手にとってほしい。



←本誌連載のインタビューはもちろん、これまで公開された数多のビジュアルを掲載。そのほかキャラ原画や■コンテなど、初出のものもアリ。

門外不出の素材が門外に出たワケとは？

── 本連載が1冊にまとまったDEAD OR ALIVE HISTORYが発売になりましたね。自分たちで作って言うのも何ですが、いい本に仕上がりました（笑）。

板垣　僕も2年間、よくもまあ話し続けたなって感じです（笑）。読者のみんなにとっては、たとえば上野の露店のお兄さんの売り口上を聞きに行く感じなのかな？ 今日はまた何を話しているんだって。

　板垣さんの本連載でのインタビューはほとんど収録してありますからね。読み応えも十分だと思います。

板垣　この歴史本の企画がスタートしたのは「DOA3」発売のころだから、もう2年半くらいになるんだよね。

── 構想2年半ですから（笑）。そのあいだはホントに作っては壊して、長かったです。作るにあたっていろいろと資料を提供してもらって、その中でも驚いたのが、「DOA」初期の企画書をご提供いただいたことですね。

板垣　日本のゲームに関わる雑誌社というのは、あんまりこういう本を作らないからね。こういった初期のものが出てくるというのは珍しいかもしれない。でも僕らとしても、のちのちこういう本が出るだろうから大事にしまっておいたわけじゃないし、こういった暴露ネタみたいなのは、もっとも やらない開発チームだとも思っていますから。その企画書も、格闘ゲームでナンバー1の座に立ったら燃やしてしまおうとも思っていたほどです。

　でも、編集担当者が2年間もこうして連載を続けてくれて、しかも読者の皆さんからも支持を得ているコーナーだと伝え聞いているし、そんな思いに僕らも応えたいという考えから、この本は生まれたわけです。僕らはゲームを作るのが本業で、その中で本づくりを生業としている方がたとお付き合いしているに過ぎません。でも、そういう3者の思いがあったからこそ、今回は積極的に、ふだんは出さないものも出したという理由があります。

　あの「DOA1」の企画書はすばらしいですよ。よくもまぁ、あんなマシンパワーを無視した企画を立てていたなって（笑）。でも9年経って、それが実現できるようになっているんですよね。ぜひとも見ていただきたいです。

── その流れで、キャラクター原画や絵コンテなど、門外不出とも思えるものが多数掲載となりましたね。

板垣　原画はただの設計図だからほとんど出しませんね。人に見せるようには描いていませんから。でもファン心理を考えると、制作の裏側も見たいでしょうし、その気持ちもわかります。どういう過程を経て「DOA」ができていくのか、この本を見ればその一端が覗けると思います。

── 絵コンテは、本のほうではピックアップしましたが、ものすごい量がありましたね。しかも細かい！

板垣　詳細に描かないとゲーム開発が進みませんから。50～60人でチームを組んでやるとなると、全員の意思統一を図るとともに、そのゲームで目指し

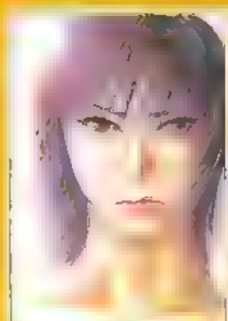
From Readers Illust FREAKS

たくさんのイラスト投稿ありがとう！ 今号はいつもよりスペース大きめでお届けです。RBOXのポイントとも連動していますよ～（500ポイント）。



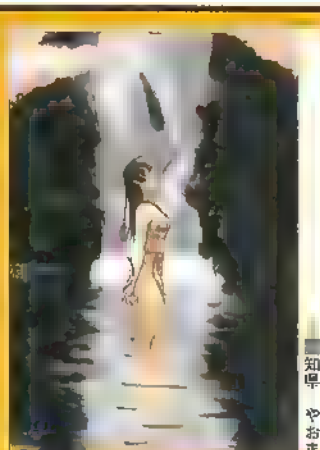
高知県　GAMES BOND

←マスターニンジャトーナメント第2ラウンドのコスイラストも投稿よろしくです。



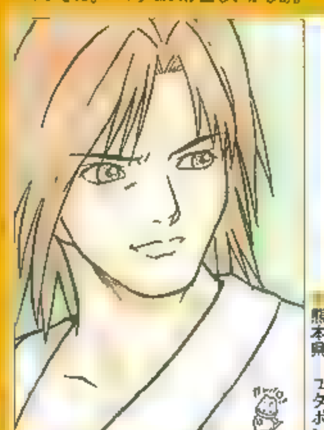
福岡県　G・N・A

←深刻そうな表情のあやねちゃんです。今度は高校生らしい笑顔の彼女が見てみたい。



■知県　やおま

↑桜と滝。幻想的な風景の中、かすみちゃんは何を思う。もちろん隣りのイラストの人？



熊本県　ユタポン

↓「DOAU」では、再びアインとして登場するハヤテさん。ハヤテコスが出ないかなぁ。

チーム ニンジャ公式ホームページは http://www.tecmo.co.jp/teamninja です。

ているゴールを簡潔に示してあげなくちゃいけない。あと重要なのが、絵コンテの段階で読んでおもしろいものじゃないとだめですね。だから今回掲載されているものは、ほんの一端だけだけど、見て、読んでおもしろいと思いますよ。
――この絵コンテをもとに声優さんたちの声を採るんですか？
板垣　映像ができあがってからのアフターレコーディングが、ここ最近のやりかたです。『NINJA GAIDEN』はすべてその形です。もちろん台本だけのときもあるけど、そこはやはり声のプロですから安心してお任せしています。それでも、のちのち絵に合わせるために何パターンか採りますけどね。
『DOAU』はアフレコなんですけど、あやね役の山崎和佳奈さんの演技はものすごいですよ。まじで泣けます！

ゲーム、雑誌、プレイヤーの3者が幸せになれればいい

――収録しているイラストが200点以上あるんですが、ほかのゲームに比べても多い印象です。
板垣　『DOA++』当時に製品とは別にCGを作っていたのは、僕らが表現したかったレベルのものが、実機では描けなかったからでしょうね。とくにプレイステーション版をやっていたころは、怖くなりましたから。この機械のみを扱っていると時代に取り残されかねないってね。100倍くらいの性能を持つマシンがすぐに出てくるだろうことはわかっていたから、そっちに軸足を置いた"もの作り"にシフトしなくちゃいけなかった。そこで出てきたのがデジタルヴィーナスです。とはいえゲームを作るとなるとプレイステーションしかなかったから、それで作るしかなかったというのが当時の状況です。だからNAOMIが出てきたときはうれしかったですよ。
――『DOA3』以降は、掲載イラストが増えていますね。
板垣　Xboxになってからは、CGをやめましたから。すべて実機がベースになっています。CGを起こすことなく、すべて実機で、処理に関しても標準的なツールしか使っていないから余計な手間がかからないぶん、多く出せるようになったんでしょうね。あとCGツールでひとりで描いている場合、デザイナーがこもっちゃう傾向があります。その人しかそのキャラを見ることができないまま完成してしまって、出てきたものを見ると、使えないとか。でも実機上で描いていると、当然そのモデルではかの開発も続くわけで、衆人環視な状態になります。何十人ものスタッフに見られていると、やはり洗練されてきますよね。その点でも、実機ベースというのは優れていると思います。
――Xboxのゲームは、付録CD-ROMに壁紙が収められているので、デスクトップを飾ってほしいですね。
板垣　ふつうはオフィシャルサイトとかで配布したりするんでしょうが、ネットプロモーション不要論の僕らですからそれもやってないし（笑）。特別付録ということで、今回はゴーを出しました。これで読者の皆さんによろこんでいただけるというなら、それはそれで本望ですよ。『DOA』が好きで開発している人、『DOA』が好きで本を作る人、そして『DOA』を好きなプレイヤーが幸せになれる本ですね。

（2004年7月6日収録）

From Readers Illust FREAKS 拡大版

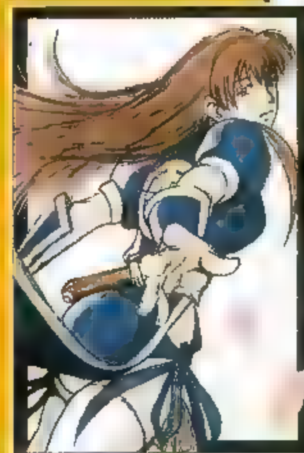
DOA HISTORYの発売を記念して、拡大版です。たまには意外なキャラも欲しいけど、いかがですか？



東京都　catman

↑繊細なタッチで描かれたヒトミさん。この細かさは、A4大だからできる描き込みですね。

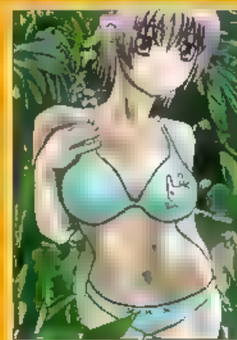
↓躍動感のあるイラストですね。コス1はいつ見てもカッコイイ！


東京都　一橋はつみ



福岡県　走る棺桶

←暑苦しいふたり（笑）。サンボ対決の勝利者はどっち？


大阪府　MAZU

↑『DOAU』でも採用となったラミナ姿のあやねちゃん。つぎは、ええ、体育着でお願いします（笑）。

マスターニンジャトーナメント第2ラウンドを問う！

――完全リニューアルですね。
板垣　別ゲームとまではいかないけど、『NINJA GAIDEN 1.1』くらいの内容かな。次回のダウンロードでは、『1.2』くらいにするという考えで作っています。
――これで終わりではなく、まだつぎがあるというのは驚きです。
板垣　少なくとももう1回やります。そこまでいくと『DOA』シリーズでたとえるなら、『DOA1』から『DOA++』くらいの感覚になると思います。
あと今回、一部報道に誤解があったようです。武器が3種類増えるといった情報がありましたが、増える武器はひとつだけです。これをレベル3までレベルアップすることができます。
――武器以外に敵キャラも増えていますね。キャットとディノですか。
板垣　キャットとディノというのは開発コードなんですが、なんだかそのままになりそうですね（笑）。そのほかの敵キャラも変わります。リリースまえのA調整で、ここはプレイヤーに殺させてあげようかと思っていた部分がありました。でもいざリリースしてプレイヤーの反応を見ると、やっぱり簡単にしすぎたなと反省した部分があり、今回は残していた敵のスキを全部なくしました。
――シャドウは、投げも崩しもなかったから安定して戦えましたしね。
板垣　今回はシャドウにも手を加えたので、安定指向じゃ戦えなくなりましたよ。シャドウはRPGでいうスライムみたいな役割を考えて作ったんだけど、今回は手こずると思います。あと敵キャラに関して言うと、忍者屋敷では下忍がいなくなりました。上忍と黒忍のコンビネーションになります。1面からいきなり爆破手裏剣を投げてきますから（笑）。
――……それはきつそうですね！　敵配置にも手を加えられたんですか。
板垣　もちろんです。宝箱の中身も変えたし、武器に関しても調整を施しました。正直に言うとダビラヒロの調整には失敗したと感じたので。開発当時、対戦ゲームじゃないから、ある程度は許容しようかと思っていたんですが、やはりイージーすぎました。このほか、全体的に気に入らないところには手を入れています。
――第1回マスターニンジャトーナメントは、長時間のプレイが必要でしたが？
板垣　ひとつの小隊を倒したときに入るスコアを1回のみにしたので、何回も同じ敵を倒さなければならないということはなくなります。いろいろと手を加えているので、1回目をチャレンジしてくれたファンの方には、ぜひとも2回目もダウンロードしてプレイしてほしいですね。

お便り大募集！

当コーナーでは、みなさんからのお便りを大募集しています。
- Team NINJAへの応援メッセージ
- Team NINJA関連のイラスト
- 板垣さんに聞いてみたいこと
- Team NINJAのお蔵出しで取り上げてほしい素材のリクエスト
- つっちーへの質問

などなど、大募集中！　お便りには住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずに明記してください。

〒154-8528
（株）エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部
「Team NINJA FREAKS」係

Xbox Live対応『ファントムダスト』体験版が次号（8/30発売）特別付録に！

崩壊した世界……喪失した真実



Phantom Dust™

いよいよ発売が近づいてきた本作。今回は、独自の近未来的世界観と、注目のアーセナルシステムの詳細を追っていこう。

ファントムダスト	タクティカルアクション
マイクロソフト	マイクロソフト
9月23日発売予定	6090円［税込み］
5.1ch	[illegible]
[illegible]	未定
未定	—

…記憶喪失の男。この世界の謎と自分の記憶を求めて…

世界観　記憶を失った人類の行きつく果ては……？

世界が突然姿を変えたのはいつだったのか、その原因がなんだったのか、覚えているものは誰もいない……そんな近未来。地上は、吸い込むと徐々に記憶を失ってしまう謎の粒子・ファントムダストに覆われ、さらに突如現れた不気味な"敵"たちによって、人類は地下での生活を余儀なくされてしまう。記憶を失った人々だが、ただ謎の遺跡の記憶と、その場所に行かなければという焦燥感のみが心に残る。残った人々は粒子によって得られた超能力を武器に、遺跡探索の戦いに赴くのであった……。

謎の粒子、ファントムダストが人類を変える！



↑人々にはかすかに過去の記憶が残る。それは粒子が広がるまえの記憶なのか。

↓再び地上での生活を得るため、明るい空を得るため、人々は戦いに出る。



「ファントムダスト」ってどんなゲーム？

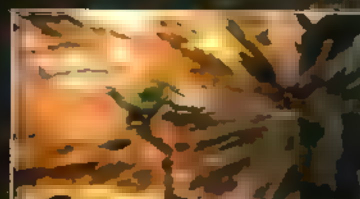
[illegible]フィールド内で、[illegible]対2など、最大4人が戦うアクションゲーム。プレイヤーは火炎弾やレーザー、バリアーなどさまざまな超能力＝スキルを使い、敵を打ち倒していく。スキルは300種類以上あるが、バトルに持ち出せるのは、アーセナルと呼ばれるデッキに組み込んだ30個のみ。限られたスキルの組み合わせで、いかに効果的に戦うか？　アーセナル編集の戦略性と、バトルの戦術性が本作の魅力となるのだ。

[illegible]ストーリーダイジェスト

1章「記憶喪失の男」

[illegible]ヴィジョンの探索隊が、風変わりなカプセルからふたりの男を発見する。覚醒した彼ら、主人公とエドガーは、自分たちの記憶を求めて、探索隊へと入るのであった。





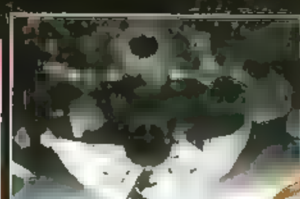
←↑覚醒した主人公の前に現れた謎の女フレイア。彼女の目的と真意は……？

おまえとは、以前こうやっていっしょに戦った気がする……

2章「幻の女」

[illegible]戦いを経て、正式にヴィジョンの探索者の資格を得た主人公とエドガー。彼らは、自分たちの記憶の手がかりとなるフレイアの正体を知るべく探索を始める。その探索中、フレイアは巨大な敵とともに、主人公の前へと再び姿を現した。





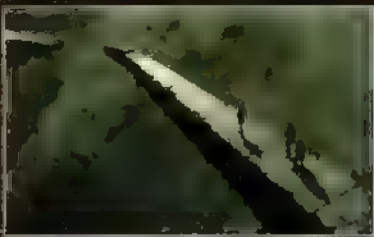
←フレイアは主人公の命を狙う!?

選ぶのです。地下で生きるか、ここで死ぬか

[illegible]ヴィジョンの[illegible]！

地上を、光を渇望する組織ヴィジョン

主人公たちを発見した地下組織ヴィジョン。彼らは超能力者たちを集め、組織的に地上の探索を行っている。その目標は、人類が再び地上で住めるための手がかりを捜し出すこと。構成員は、確認されているだけでおよそ20名。各設備を見る限りかなりの科学力を持つと思われる。



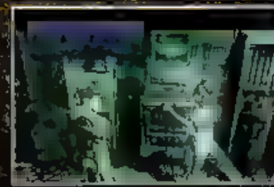
↑地上探索中に、彼らが謎のカプセルを見つけたことから、すべてははじまる。

↓ヴィジョンのリーダーは、その名もリーダーと呼ばれる老人だ。



ヴィジョンの主要人物を紹介

ヴィジョンの構成員は、大きく分けて文官と武官に分かれる。文官は、組織の運営を主な仕事としており、武官は探索を仕事とする超能力者たちで構成されている。主人公は、この武官たちとチームを組んで、探索に出撃することも[illegible]



←医務室の看護婦や酒場のマスターもいる。

文官



リーダー：ヴィジョン全体を統べる文官。非常に高齢で、自分ではほとんど喋らない。



スポークスマン：つねにリーダーのそばにいる痩身の男。リーダーの言葉を代行する。



ユビキタス：謎の粒子、ファントムダストを研究する男。アーセナルを開発する。

武官



マイスター：武官を取りまとめる戦闘教官。主人公に戦いのテクニックを教える。



ツブタキ：唯一の女性武官。派手な外見だが、意外に物静かで落ち着いた性格だ。



サマー：一方的な虐殺を好む武官。自分の楽しみをジャマする者を憎んでいる。

ヴィジョン地下基地施設一覧

ヴィジョンの地下施設は、大きくメインフロアと立抗に分けられる。そこから、さまざまな部屋へと移動できるのだ。

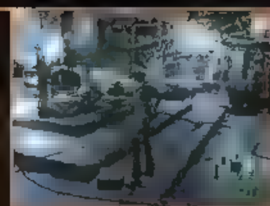
メインフロア

水路の上に板を敷き詰めて作られたフロア。もともとは下水道か？



本部

奥の巨大なモニターと、リーダーが座る浮遊するシートが特徴的なエリア。右奥には記憶の箱解析端末という機械があり、一度クリアーしたミッションに再度挑することの可能。



←中央が主人公。この画面が基本視点となる。

バトルターミナル

崩れた地下鉄のホームのような場所。地上にはこのエリアの、奥の扉から上る。武官たちの多くが集まっており、探索のミッションもここで受けることになる。



←奥の文官、デッサが地上への道を管理。

ラボ

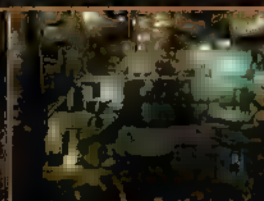
周囲をアーセナルのケースで囲まれたフロア。ユビキタスがアーセナルやスキルの研究を行っており、アーセナル編集もこのエリアの解析端末で行う。



←複雑な機械で研究が行われている。

マックの店

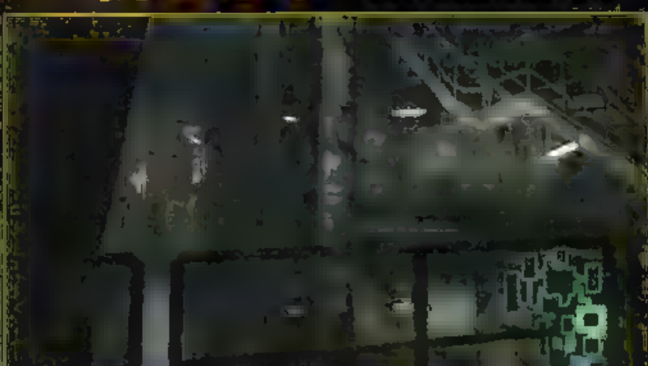
ラボで研究された新技術、アーセナルに使われるスキルやケースを販売する店。ミッションで得た賞金は、おもにここでスキルとケースを買うことに使われる。



←ぬいぐるみや薬品のようなものも……。

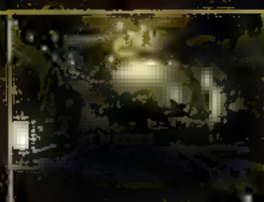
立抗エリア

何層にも分かれたエリア。酒場などがあり、居住区画は場所である。



酒場

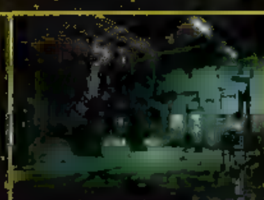
肥満のマスターが経営するバー。一部の武官たちがつねにたむろっている。マスターは、オカマのバロネス。彼(?)には、地上の記憶がわずかに残っているらしい。



←[illegible]などで統一された派手な[illegible]

医務室

発見された主人公とエドガーが目覚めた部屋。あまり清潔には見えない医務室で、露出過剰なナースのミカンは、じつは医療知識はまるでなかったりする……。



←壁面にはレントゲンの写真が貼ってある。

スキル/アーセナル ―必要なスキルをアーセナルにセットし、独自の戦略を生み出そう―

本作最大の魅力ともいうべきアーセナル編集。これは前述のとおり、最大30個のスキルをケースにセットして自分だけの戦略を立てるという作業だ。バトル中は、セットした30個のスキルがランダムで現れ、それを回収しつつ戦うことになる。バトル中、一度に所有できるスキルは4つまでという制約もあるので、どんなスキルを選ぶかが大きなポイントになる。自分の得意なスキルにするか、それとも対戦相手が苦手とするスキルにするか…。ここに戦略と個性が出てくるのだ。

スキルはマックの店で購入

マックの店では、各種のスキルとケースが販売されている。全スキルを集めるのは、かなりの資金とプレイ時間が必要になるだろう。



スキルは5系統/6種別に分類される

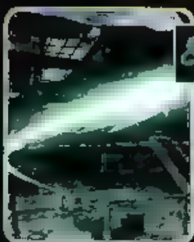
スキルは大別すると、光学、自然などの5系統と、攻撃、守備などの6種別の組み合わせに分けられる。系統はスキルの大まかな方向性で、後述のアーセナル編集の際に重要なポイントとなるもの。種別は、スキルの大まかな効果となっている。

スキルの5系統



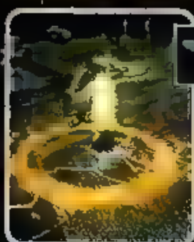
念動

物体を動かす力を源にした系統。近~中距離の攻撃に秀で、移動系スキルも豊富。反面、消去や状態異常系は苦手。



光学

光の力を源にした系統。中遠距離からの攻撃が多く、スピードの速いスキルが多い。コストの少なさも魅力だ。



自然

自然の力を源にした系統。守備や特殊、環境スキルが多く、全体的にバランスが取れていて編集しやすい。



気功

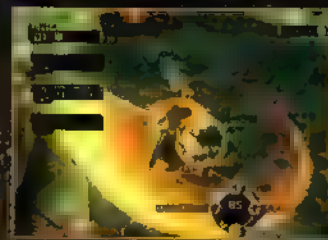
精神的な力を源にした系統。近距離のスキル、相手をダウンさせられるスキルが多い。接近戦が得意だ。



信仰

信じる力を源にした系統。攻撃、特殊系の種別が豊富で、[illegible]スキルが多い。使いこなせば強力だ。

スキルの6種別



● **攻撃** ヒットすると敵に直接ダメージを与えられるスキル。近距離、中距離、遠距離の3つのレンジが設定されており、スキルによって間合いや攻撃範囲に差がある。敵のスキルを一定時間封じるなど、追加効果のあるものも。

● **守備** 敵の攻撃スキルから身を守るスキル。ダメージを防ぐが、性能の低い守備スキルだと、防御に成功してもダメージを受けることも……。攻撃スキルの軌道を変える防御スキルも存在する。

● **消去** 敵が所有するスキルを消し去ったり、敵のレベルを下げるなど、相手の嫌がらせに使われるスキル。フィールドのすべてのプレイヤーに、そういった影響を与えるスキルもある。

● **状態** 自分や敵のステイタスを変化させるスキル。相手を一定時間移動不能にしたり、自分の移動スピードを上げるものなど、より攻撃と守備を容易にするためのスキルなのだ。

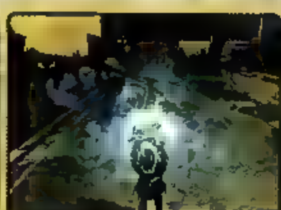
● **特殊** テレポートや大ジャンプなどの移動に関するスキルがメイン。レベルを高めたり、体力を回復するなど、自分自身の強化を行うものが多く、バトルを全般的に補助できる。

● **環境** 敵味方関係なく、フィールドに存在するすべてのプレイヤーに影響するスキル。全員の移動力がアップ(ダウン)したり、特定の種別のスキルが使用できなくなるものもある。

地を裂き空を焦がす数々のスキルを公開

本作のキモともいえる数々のスキル。上記のとおりスキルは6種別5系統に分かれており、必ずこれらの設定がなされている。各スキルがどういった効果があるのか、大まかな判別方法になるというわけだ。ここでは、その幾つかを紹介しよう。

いやしの水



↑自分自身のライフを5回復する。地味だが、重要なスキルだ。

オクトレーザー



↑8本のレーザーが敵を射抜く。回避が困難なスキルだ。

気功掌



↑使用オーラ量がそのままダメージ値になる近距離攻撃。

アーマンの盾



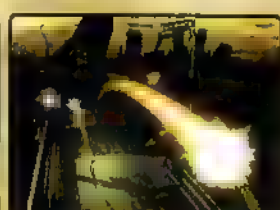
↑非常に強固な守備力を誇る。コストも並で 使い勝手がいい。

オートシェル



↑1回きりだが 自動的に発動して ダメージを防ぐ。

迫撃砲



↑大きく弧を描いて 上空から敵に着弾する攻撃スキル。

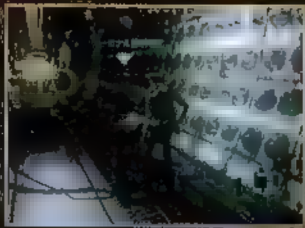
グングニル



↑使用オーラ量がそのままダメージ値となる中距離攻撃。

[illegible]

スキルの系統と種別を確認したら、いよいよ本作のキモともいえるアーセナル編集だ。編集はラボのアーセナル解析端末で実行可能となっており、スキルを収めることで行われる。収められるスキルの数や系統には制限があるので、しっかり把握しておくように。



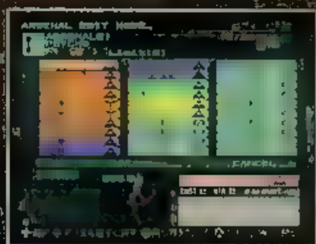
■解析端末ではチュートリアルを確認もできる

STEP 1 系統制限に注意して編集開始

まずはアーセナル作りの基本となる、スキルを収めるケースの特性を解説する。このケースにはスキルとアジエル粒子を30個収めることができるが、ケースには収められるスキルの系統数が決まっている。最初に登場するケースは、2系統まで。この場合は、光学＋念動、気功＋自然など、2系統に属するスキルしか選択できない(3系統のケースもある)。系統の性質の把握が、ポイントのひとつになりそうだ。



↑マップや戦う相手によって、編集内容を変える必要もあるだろう。



↓各アーセナルの戦績も記録されている。これを参考に編集しよう。

一時的にレベルを上げるアジエル粒子

[illegible]



オーラの上限かアップ!

STEP 2 スキルを選びアーセナルを完成させる

系統を選んだら、つぎは実際に使用するスキルを選ぶ。このときの制約としては、アジエル粒子を除いたすべてのスキルは、同ケース内に最大3個までしか収められないという点。どんなに便利なスキルでも、同じスキルばかりを用意するというわけにはいかないのだ。各種別のスキルをバランスよく選ぶなどの配慮が求められそうである。



↑プレイヤー自身の戦闘スタイルに合ったスキルを捜し出そう。

↓使用したいスキルは、複数個セットしておく必要はありそうだ。



STEP 3 そして戦場へ! 編集したスキルをキャプチャせよ

アーセナルの編集が完了したら、いよいよバトル開始! バトル中はケースに入れたスキルが、カプセルとなってランダムに出現する。それをキャプチャすることで、初めてバトル中にスキルが使用可能となるわけだ。どのスキルが現れるか、運の要素も絡んでくるぞ。

➡攻撃を仕掛けるか、逃げ回ってカプセル回収に努めるか。一瞬の判断が明暗を分ける!



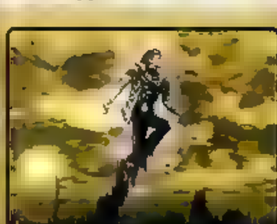
次ページでは編集したアーセナルで対人対戦!

サイコウェーブ



↑オ ラ分のダメ ジを与える強力スキル。ただし使用回数は1回。

跳躍術



↑大ジャンプを行う。空中からの攻撃や、高い位置への移動に便利。

火の雨



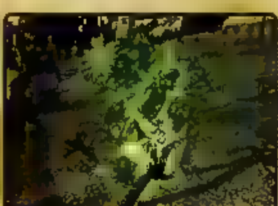
↑空から相手に火が降り注ぐ。障害物に身を潜めても無駄

レーザーブレード



↑攻撃範囲の広い近距離攻撃スキル。攻撃発生速度も速い。

森林浴



↑消費したオーラを、現在のMAX値まで一気に回復する。

パラライズバリア 光学/防御



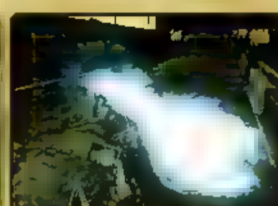
↑防御に成功すると、相手を3秒間移動不能にできる。

メテオ



↑大ダメージの火球を撃ち放つ。弾数は1発だが、威力は強烈!

衝撃弾



↑ヒットすると相手をダウンさせられる。一部のスキルで追撃可能。



対戦するのである!

最大4人の対人対戦こそ本作最大の魅力!

各プレイヤーが知力の限りを尽くして編集したアーセナル。これを使った最大4人での対戦こそが、本作最大の魅力といっても過言ではない。シナリオモードでスキルを集め、独自の戦略を組み込んだアーセナルを編集したら、マルチプレイヤーモードで最強のプレイヤーを決定するのだ!

Xbox Liveでマルチプレイも可能!

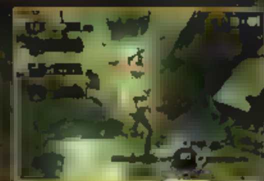
対戦方式は、画面分割の"ローカルXbox"、ネットワークケーブルで本体をつなげて戦う"システムリンクプレイ"、そしておなじみ"Xbox Live"がある。ローカルXboxのみ最大ふたり、ほかのふたつは最大4人で対戦できる。

マイスター

ヴォジョンの[illegible]。マルチプレイヤーモードでは、外見を[illegible]できる。

[illegible]

マルチプレイヤーモードと聞いては、編集部の対戦好き野郎どもが黙っちゃいない! 担当編集のおにへいと、ライターのリョウ松本が、お互いに編集したふたつのアーセナルを持ち寄って3本勝負開始。ちなみに用意したアーセナルのどちらを使うかは、その場その場の気分とカンで決定してたり……。なお、対戦するステージは段差、広さともにお手ごろなパレスを選択した。



TEAM I リョウ松本 動きを鈍らせ攻撃を叩き込む!

光学(黄)と自然(緑)で構築された、アーセナル。近距離用の攻撃スキルと、パラライズ、パラライズバリアをメインに編集されている。両パラライズで相手の動きを止めて、近距離攻撃を叩き込むのが主な戦術だ。反面、中~遠距離攻撃のスキルは氷のカケラのみ。ツボにハマれば強そうだが、近距離戦に持ち込めなければ勝機はなさそう……。

念動(赤)と自然(緑)で構築。浮遊や帰還で相手から距離を取りつつ、ボムやかまいたちで中距離攻撃を行う。左のアーセナルが近距離特化なら、こちらは中距離特化。ボムは上空に、かまいたちは右方向に大きく弧を描くので、離れながら攻撃できるのがウリ。ただし、どちらの攻撃も大きく弧を描きすぎるので、狭い場所での戦いは致命的に弱い。

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

VS

TEAM II [illegible] 熱情の一撃に賭ける!

光学(黄)と念動(赤)で構築。重量化で相手の動きを鈍らせて有利なポジションを奪い、そのとき所持する近、中、遠距離の各種スキルで攻撃をしかけるコンセプト。攻撃力の高いスキルがそろっており、重量化からのコンボがハマればかなり強力。全体的にややコストが高く、アジエル粒子を確保するまえに攻められると弱いという欠点も……。

光学(黄)と自然(緑)で構築。中距離から火の雨でけん制しつつ、スキを見て虚空斬とレーザーブレードを打ち込むコンセプト。攻撃力を高めるための熱情と、高コストを補うための森林浴も用意されている。乱戦になりがちな近距離でキッチリ防御を行うために用意された、自動発動のオートシェル……。とっさの防御はオートシェル任せなのだ!

サイコナイフ (0.攻撃) [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

パラライズバリア

敵を移動不能にする補助形のスキル。成功すると攻守に大きなアドバンテージを与える、いやらしいスキルだ。

帰還

自分のスタートポジションへのワープする。カプセルの回収や、不利な状況からの離脱など、多彩な用途が考えられる。

重量化

高コストの大ダメージスキルを当てるための布石。ヒットすると、相手の移動スピードを20%ダウンさせられるのだ。

レーザーブレード

虚空斬同様に攻撃範囲が広く、使いやすい近距離攻撃スキル。ダメージがやや低いのが欠点となっている。

ファントムダスト Vol.2 対戦編

[illegible]賞を好き勝手語ってみました。そして体験版情報も……

☒ 対戦よもやま話

担当 おまえ、性格悪いよな~。

ライター いきなり何事ですか

担当 アーセナル編集に性格現れてるもんな。パラライズバリアとかボムとか。

ライター ま、まあそれはさておき、アーセナルの編集、楽しいですね。カードゲームのデッキを組むみたいで。

担当 だろ? 欲しいときに欲しいスキルが現れない、っていうカードゲームお約束のジレンマが、これまたバトルを熱くしてるんだよな。絶妙なバランス(笑)。

ライター 30種類しかスキルを用意できなくて、それがランダム出現ってのがミソですよね。アーセナルを組むとき、けっこうコンボ考えたんですよ。「パラライズバリア→レーザーブレード→森林浴→虚空斬で瞬殺(ニヤリ)」とか。これ決まったら、オレ様かっこよすぎ! なんて思ってたんですが、いきなり虚空斬が3つ出てきたりで、ぜんぜん思ったとおりにいかなかったです……。

担当 いろいろコンボはありそうだけど、そんな夢みたいなコンボを狙うより、コンセプトを持った編集のほうが現実的かも。低コストの攻撃技をたくさん集めて、序盤から速攻しかけるとか。

ライター アジエル粒子の数もポイントですよね。高コストのスキルを使うには、大量のアジエル粒子が必要ですし……。性能がよくても、高コストのスキルばかり集めちゃいけないってことですね。

担当 [illegible]

[illegible]うなスキルって、[illegible]

[illegible]

入力不能にできるというヤツ。

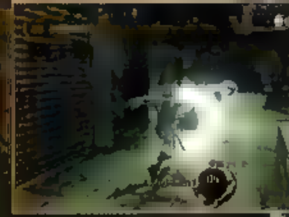
担当 やっぱ性格悪い……。

ライター [illegible] 状態異常系のスキルはおもしろいんですよ。タッグバトルではひとりが状態異常、ひとりが攻撃に特化するってアーセナル編集もいいかと。

BATTLE 1 近距離VSバランス1

お互いにスキルをキャプチャしつつ様子をうかがう序盤。さきに動いたのは虚空斬とレーザーブレードをキャプチャしたライターだった。狙ったスキルが出なくて慌てていた担当に一気に近づき、攻撃スキルを連発。防御スキルを手に入れてなかった担当はなすすべなくダメージを受けてしまう。頼みの火炎弾とブラスターは接近してきたライターにかわされ続け、一本目は一方的に勝負が終わった。





↑最初はお互いに望むスキルが出ない状態が続いた……

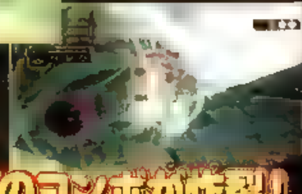
ステージは3つ！ 地形の把握が勝利を呼ぶ

体験版で選べるステージはパレス、ハイウェイ、パノラマの3つで、各ステージは階段や床など壊れるギミックが用意されている。これをどう活用し、地形に合わせたスキルを選択できるかがポイントだ。



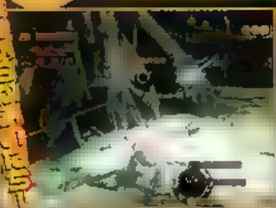
←ステージの[illegible]を知っておけば[illegible]有利になる。

↑→虚空斬やレーザーブレードで執拗に担当を追いかけるライター。距離が離れると、パラライズで足止めをして、そのスキに接近して近距離攻撃スキルを発動していた。



パラライズ→虚空斬のコンボが炸裂！

BATTLE 2 遠距離VSバランス2



レーザーブレードを入手した担当が近距離戦を狙い、ボム＆かまいたちで中距離戦を狙うライターが距離を離すという、1戦目と逆の展開となった。ライターの攻撃スキルは、いずれも弧を描く軌道のため、正面から近づいてくる相手に攻撃が当たりにくいという弱点が露呈。接近した担当に切り刻まれて終わった。

タッグバトルではパートナーのレスキューが可能！

タッグバトルの場合は、パートナーのライフがゼロになっても、倒れているそばに行けばライフを分け与えて復活させられる。仲間が倒されても、負けが確定したわけではないのだ。



←倒れている仲間の近くで任意のボタンを押すと、回収可能。

BATTLE 3 近距離VSバランス2

お互いに近距離戦をメインとしたアーセナルでの最終決戦。乱戦になると思いきや、早々に大量のアジエル粒子と火の雨を確保した担当が、遠距離からの攻撃を開始。カプセルを十分確保できないライターに、激しい攻撃を加える。そして、逃げ惑うライターに悲劇が……なんと火の雨の一撃で床が崩壊。大ダメージを受けることに。その後、互いに近距離攻撃スキルを獲得して殴り合いになるが、序盤の優位を活かした担当が、そのまま力任せの勝利を得る。



↑火の雨が降り注ぎ、逃げ惑うライター。カプセル確保どころじゃない。



↑床が崩壊し、崩れ落ちるライター。逃げ遅れて、大ダメージを受ける。

レーザーブレードで勝負アリ！



↑最後は攻撃範囲が魅力のレーザーブレードがヒット！ 近距離攻撃はスピードが速く、まだまだ対戦に不慣れなふたりには[illegible]に効果的な技となった。

地形を有効に使え！

担当 [illegible]回はパレスだけで戦ったけど、[illegible]

ライター [illegible]ハイウェイ[illegible]攻撃のス[illegible]大きく[illegible]スキルが役に立ちそうですね。逆に[illegible]になるパノラマだと、近距離攻撃スキル天国ですかね。ちなみに、パノラマはビルの1フロアみたいですが、部屋の入り口に"市民課"とか札が張ってあっておもしろかったです。

担当 細かいとこまで作り込んでいるんだな。そういえば、バトル中に階段や床に攻撃を当てて崩せるだろ。真下の階に敵がいるときとか、床を崩して下敷きにして大ダメージを与えられたぞ。

ライター ちなみに私はハイウェイで道を崩したら、敵もろともエリア外におっこちて、大ダメージを受けました[illegible]。

担当 そういえば、ライターはアーセナルにかまいたちとボムばっかり入れてたのがあったけど、地形の利用は大きなポイントになりそうだな。アーセナル編集の戦略眼と、スキルをうまく使うアクションのテクニックと、地形を利用するセンスが本作の柱になりそうだ。

ライター うまい人はどんな戦いかたをするんでしょうね～。前回は序盤のプレイだけで、ディレクターの二木さんとは対戦できませんでしたからね。またアーセナル編集ができない状態でしたけど。

担当 まあ、ともかく開発チームのうまい人と実際に戦ってみたいな。どんなアーセナル編集しているのか気になるし。

ライター 今度勝負を挑みに行きましょうよ！ 私がけちょんけちょんにやっつけられてきますよ！

担当 られるのかよ！ ちなみに、二木さん曰く「うちの開発には鬼がいますから……。[illegible]まだ相手にならないかもしれませんね。おそらく一瞬で倒されますよ」ってさ。

ライター [illegible]目にもの見せてやりましょう！ いまから修行して、まだ見ぬ開発チームの凄腕をやっつけるであります！

担当 よし、その熱意受け取った！ 対戦させてもらえるか打診してくる。

ライター [illegible]

担当 んでは[illegible]ん、というわけでラ[illegible]ているんですけど[illegible]

二木 [illegible]戦を受けますよ[illegible]された体験版の[illegible]

[illegible]

そんなわけで、次号本誌に『ファントムダスト』体験版が付録として付く[illegible]Xbox Live対応[illegible]戦が思う存分に楽しめるのだ！

入手できるのは、本誌だけ！





戦車並の火力を持ち、二足歩行により地形の不利を克服したAWGS（左）。さらに、3次元機動を可能にしたのがHIGH-MACS（右）である。各国の軍で配備の進んでいる、次世代主力兵器だ。

硝煙のにおい漂う戦場へようこそ

GUNGRIFFON Allied Strike



重厚な世界観とシビアなゲーム性で、数多くのコアなファンを獲得してきた『ガングリフォン』。ゲームアーツとテクモが送り出す新生『ガングリフォン』に組み込まれた新要素などを、今回も紹介していこう！

ガングリフォン アライドストライク　アクションシューティング
テクモ　ゲームアーツ
今冬発売予定　価格未定
未定　未定
対応（内容未定）　未定
未定　未定

数種類ものAWGSが主人公の搭乗を待っている!



あらゆる局面で配備され、いまや戦闘には欠かせない兵器となったAWGS。そのバリエーションも豊富だ。

主人公も搭乗し、この世界で広く配備されている二足歩行型メカ、AWGS（装甲歩行砲システム）。戦車並の火力と、あらゆる地形での運用を可能にした兵器をさらに進化させ、3次元機動を可能にしたのがHIGH-MACS（12式装甲歩行戦闘車）だ。今作にはAWGSやHIGH-MACSが数多く用意され、作戦内容に合わせて機体を選択できるようになったぞ。



↑行く手を塞ぐ巨大4脚歩行戦車！これもAWGSなのか？まだまだ新兵器がありそうだ。

任務を遂行すること。それがキミの使命だ

世界中の戦闘地域に向かい、あらゆる作戦に参加することになる主人公。ミッションごとに作戦内容は異なるので、求められる能力も違ってくる。作戦内容を見極め、搭乗する機体、有効な武装を選択する戦略的センスも必要になってくるだろう。

本作には何種類ものミッションが用意されているのだが、今回は攻勢的作戦[石油プラント襲撃]と、守備的作戦[一本橋の決闘]のふたつを紹介しよう。攻守真逆なふたつの作戦。いったいどのような展開が待っているのか、少しだけ覗いてみよう。





⇐ミッションごとに有効な機体や武装を選ぶことが、生還率を高めることになるぞ。

砂漠での戦車戦　石油プラント襲撃

砂漠の真ん中に建つ、敵の石油プラント。休むことなく石油を汲み上げるプラントを、襲撃し破壊することが今回の作戦内容だ。敵の重要なエネルギー供給源だけあって、警備も厳しい。

戦車だけではなく、AWGSも配備されているようだ。護衛を相手にすることなくプラントだけを狙うか、すべての敵を破壊するかは、キミの腕次第。障害物のない砂漠での戦闘は厳しそうだ。

敵エネルギー供給を絶て!



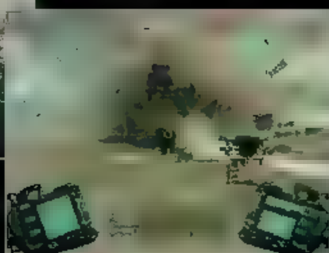
⇒施設には戦車とAWGSが。なかなか手強そうだ。



プラントを狙え!



⇐作戦の目標となる、石油プラントに照準を合わせろ! すべてのプラントを破壊する必要があるので、護衛にあたっているAWGSとの戦闘は確実か……。



⇒砂漠で展開される、激しい戦闘! 警護にあたっている戦車やAWGSを排除していかなければ、石油プラント破壊は難しそうだ。



⇐僚機とともに、プラントへ攻撃を仕掛けろ!



⇒施設内での、壮絶な戦闘! 一歩も退くな!



⇑プラントへ攻勢を仕掛けたことで、なんとか破壊に成功。しかし、作戦はまだ終わらない。

輸送部隊護衛　一本橋の決闘

輸送部隊を警護する作戦なのだが、輸送ルートにある一本橋にて、敵勢力が待ち伏せをしているようだ。味方の無防備な輸送部隊を守りつつ、敵勢力を撃滅しなければ通過できないぞ。難度の高そうなミッションである。

敵はAWGSをはじめ、戦車や戦闘ヘリまでくり出してくる。ヘリからは誘導ミサイルが容赦なく飛んでくるので、どれだけ発射まえに潰せるかがポイントとなってくるだろう。HIGH-MACSの機動力を活かして、地上だけではなく空中からも索敵し、迅速に敵を始末していくことが重要に違いない。

輸送部隊を守りきれ!







⇓上空から攻撃できるのは、HIGH-MACSならではの作戦。輸送部隊が狙われるまえに叩き潰せ!



⇐敵はあらゆる方向から補給部隊を攻撃してくる。





⇑護衛部隊には戦車もついているようだが、やはり心細い。戦闘ヘリに襲われたら、ひとたまりもないだろう。ここは、キミが守らねば……。

攻撃を受けている!



パイロットの運命を左右するシステムが満載!

今作には、新しいシステムが多数導入されているらしい。その中でも、いままでの『ガングリフォン』とは明らかに違い、作戦の成否を左右するような重要システムを紹介していこうと思う。この紹介を読んだからには、作戦失敗時に「知りませんでした」では済まされない。すべての情報を駆使し、完璧な作戦を遂行してこそ、一流のAWGS乗りだろう。

いくつかのシステムは、Liveでの対戦にも関係してくる。熟知していれば、Xbox Liveでの戦いかたや機体、武装選択にも影響してくるだろう。



⬅新システムは、理解することで有利になること間違いなし。必ず覚えておこう。



ふたつの視点を使いこなせ!

従来の『ガングリフォン』には存在しなかった、客観ビュー。これまでの『ガングリフォン』には主観視点（コックピット視点）しかなかったのだが、今作では第三者視点も使えるようになったのだ。客観ビューはAWGSのカッコイイ動きが見られるだけではなく、瞬時に周囲の状況を把握できる利点がある。敵味方の位置や周囲の地形など、主観視点では見えにくい部分が見えてくるぞ。主観視点にも照準の付けやすさや情報が多いなど利点も多いので、ふたつの視点を使いこなして戦うことが重要になってくるだろう。ひとつの視点に固執せず、柔軟に切り替えよう。

主観視点



従来の『ガングリフォン』から受け継がれている、主観視点。コックピットに乗っているかの如く、各種情報が詳細に表示されている。また敵を正面に捉えるため、照準がつけやすいだろう。AWGS乗りの臨場感が味わえる視点だ。

客観視点



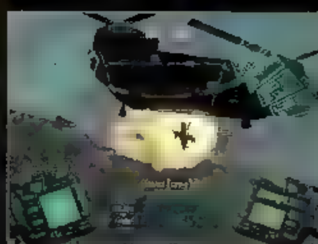
機体の後方にカメラを置いた、第三者からの視点。今作からの新しい視点で、視界が少し広いため、周囲の状況を把握しやすいのが特徴。やや上から見下ろすため、隠れられそうな地形が見えてくる。自機の動きを見られのがいい。



⬆新しい客観ビューで、周囲の状況を把握して戦え!

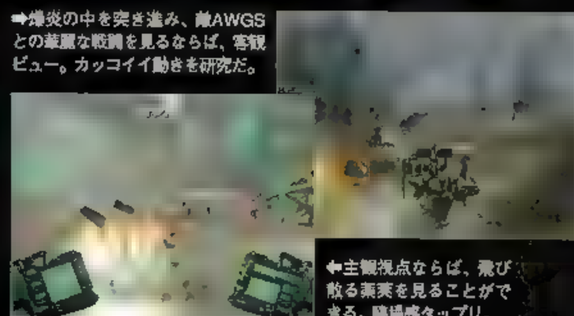
地形を見ながら戦え!



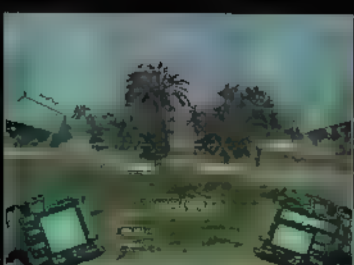


⬆主観視点でヘリを撃墜。正確な射撃を必要とする場合は、やはり主観視点が使いやすそうだ。ズームも主観視点だけとなる。

⬅爆炎の中を突き進み、敵AWGSとの華麗な戦闘を見るならば、客観ビュー。カッコイイ動きを研究だ。



⬅主観視点ならば、飛び散る薬莢を見ることができる。臨場感タップリ。



不安定な状態では、集弾率が低下!

⬅機体が不安定な状態だと、中央のサイトが小さくなる。機動力の高いHIGH-MACSは、集弾率の低下が気になりそう。

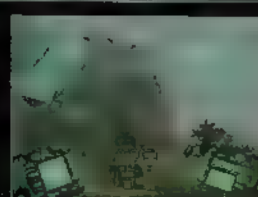
ズームを駆使して命中精度を上げろ!

➡機体を安定させたり、ズーム機能を使えば、弾は照準どおりに飛んでいく。生き残るために落ち着いてトリガーを引こう。



照準は戦場のシビアさを再現

『ガングリフォン』には、オートロックオンといった甘っちょろいシステムはない。すべて手動で照準をつける、シビアなゲームなのだ。今作はさらに、状況による集弾率の低下というシステムが加わった。これは機体がガンを振り回した直後や加減速の瞬間など、一時的に照準の精度が低下してしまうというもの。機体を安定させたり、ズーム機能を使うことで、命中精度を上昇させることも可能。シングルプレイだけでなく、対戦でも重要なシステムだ。



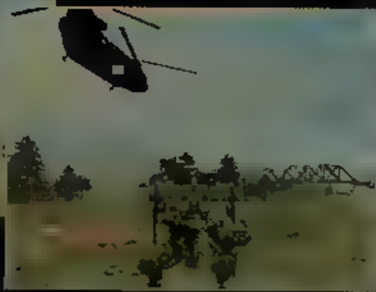
⬅武器によって、照準の形も変化する。大きさも違うぞ。



➡ズームでここまで寄れば、確実に当てることができそうだ。



補給ヘリ発見!



↑→補給ポイントで待機していると、ヘリが物資を運んできてくれた！戦場での弾切れを回避するため、補給は忘れずに。

補給はヘリから行え

前作「ガングリフォン ブレイズ」では、戦場にアイテムボックスが配置され、そこから弾丸などを補給した。だが今作では、それを排除。そのかわり、特定のポイントに向かうことで、補給ヘリから物資を調達できるのだ。補給のタイミングなど、高度な戦略が要求されそうだ。



←ブリーフィングでは、作戦の流れや補給ポイントを確認しよう。

同僚機の指示はキミが出せ

この世界でのキミは、一匹狼というわけではない。軍の作戦に参加するため、味方のAWGSや戦車とともに戦うことになるのだ。前作までにも味方機は存在したが、作戦内容に沿って強行する僚機ばかりだった。しかし今作では、同僚機に指示を出し、連繋しての攻撃が可能になったのだ。"Go-Back"ボタンなるものがあり、簡単な操作で同僚機が柔軟に対応してくれるらしい。また、方向パッドの入力で目標などの指示も出せるようだ。今作では、同僚機への指示の出しかたが、ミッションクリアーの秘訣になることだろう。

指示を出して集中攻撃!



←同僚機を回り込ませ、集中攻撃の指示を出せ！2対1の構図を作り、確実に敵の数を減らしていくのが鉄則だ。

同僚よ先制は頼んだぞ!



→同僚機に先制を頼み、遠距離から攻撃を仕掛けるのも作戦の内。同僚機を見殺しにしないよう、全力でカバーしてあげよう。

方向パッド操作で同僚機に……

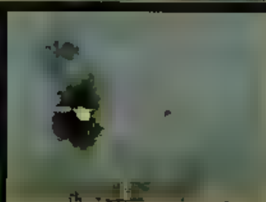
→"Go-Back"ボタンで攻撃、撤退の指示を出せるほかに、照準と組み合わせて同僚機の向かう方向を指示できるらしい。自由度は高そうだ。





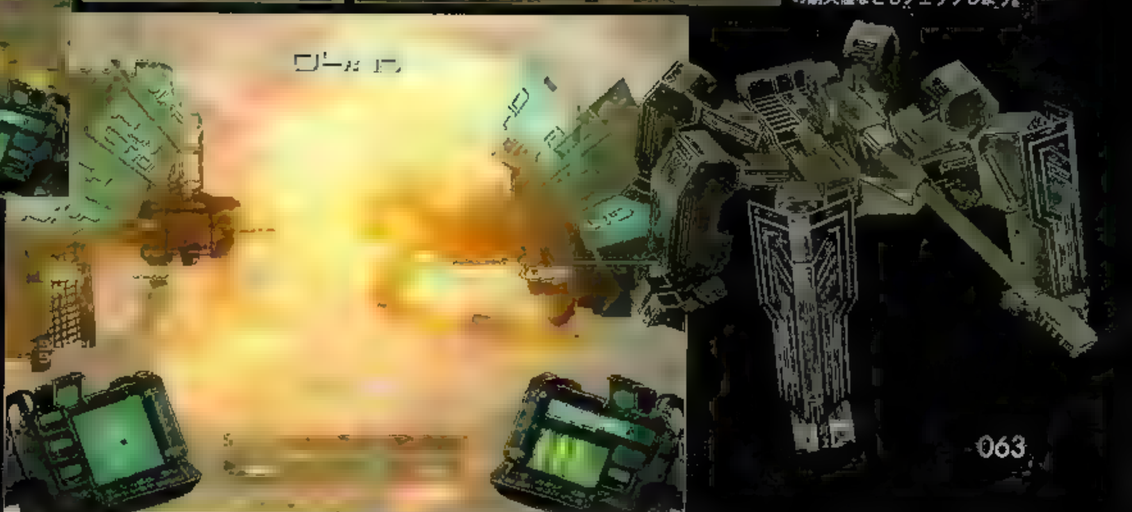
右へ左へ自由自在!

←自由に動かせるからといって、むちゃはさせないように。同僚機の耐久値などもチェックしよう。





↑敵AWGSは遠くにいる同僚機に任かせ、自分は目の前の戦車を狙う。始末したら、同僚機と挟み撃ちを狙える状況だ。



→巨大な4脚戦車に対しては、同僚機との十字砲火に賭けるしかない！1体では太刀打ちできない敵に対しても、同僚機とならば勝ち目はある。キミの指示次第で戦局は変わるぞ！

CAPCOM FIGHTING Jam

参戦者&システム確定!!

カプコン対戦格闘5作品＋αのキャラがタッグバトルで競演する『カプコン ファイティング ジャム』。今回は新キャラ5名の紹介と、詳細が確定したシリーズごとのゲージ、各種システムを解説。デフォルトキャラも出そろい、発売が待たれる!



←格闘ゲームに慣れ親しんだ人は、スキマが気になる?

アーケードではロケテストが行われ、近づく稼動日への期待はふくらむばかり。Xboxでも早く遊びたいものだ!

	カプコン ファイティング ジャム		対戦格闘
	カプコン		カプコン
	未定		未定
	未定		
	—		未定
	未定		—

NEW FACE イングリッドは独自のシステムで戦う!

本作オリジナルとなるキャラ、イングリッド。彼女は独自のシステムで参戦する! 今回ついに"闘う姿"がお披露目され、ゲージの形状が判明。必殺技などの公開も待たれるところだ。


←写真から推測すると、ゲージのストック数は3つまでか!?

STREET FIGHTER II シリーズ

対戦格闘というジャンルを世に知らしめた作品。シリーズ最終作『～ⅡX』をベースにしたシステムで参戦。今回公開されたザンギエフを含め"濃い目"の面々がエントリー!




➡複雑なシステムがないので、格闘ゲームが苦手な人でも遊びやすい。



⬆ゲージ1本をまるまるつぎ込むスーパーコンボは、まさに一撃必殺!

システム

スーパーコンボゲージ
ストック数は1本。100パーセントまで溜めきると使用可能になる。

・**スーパーコンボ** 「～ⅡX」のものだけでなく、ほかの作品で会得したスーパーコンボ(真昇竜拳など)も使えるようだ。
・**一撃の重さ** 小技から必殺技まで、他作品と比べて技のダメージが大きい。


➡ゲーム中の外見は、よりガタイのいい"ゼロ"シリーズのテイスト。

NEW! ザンギエフ
"投げキャラ"の代名詞!




⬅広い投げ間合いゆえに"吸い込む"と形容された、投げ技で敵を粉砕

おなじみカプコンの"投げキャラ"を代表するロシアのプロレスラー。本作に限らず数多くの格闘ゲームに登場。相手に近づくまではかなりの忍耐と技術を要求される。しかしひとたび投げ間合いに入ればスクリューパイルドライバーが火を噴く!

NEW! アナカリス
独特すぎる!? 技と動き


➡写真のようなリーチの長い技が多いが、近距離でのラッシュも強力。




⬅シリーズをとおしクセはあるが使いこなせば強いキャラだったが!?

太古に隆盛を誇った"千年帝国"の王がミイラ化し、超常能力を得て復活した姿。空中浮遊はできるが、通常投げがないといった、シリーズでも随一のクセのあるキャラだ。必殺技も、相手をデフォルメ化にして無力化する王家の裁きなどトリッキーだ

VAMPIRE シリーズ

吸血鬼やゾンビなどの闇の住人"ダークストーカー"が闘う、『ストⅡ』シリーズと並ぶ人気格闘ゲーム。人間ばなれした技の数々が魅力的。システムの多彩さも特徴のひとつ。


⬆どのキャラも必殺技が多く、空中ダッシュなどもあり、自由度が高い。




⬅各キャラ2〜4種類あったEX必殺技はすべて使えるのだろうか?

システム

スペシャルストックゲージ
ストック数が多い。ゲージを消費して必殺技の強化(ES版)も可能。

・**チェーンコンボ** 弱→中→強と通常技をつなげ、連続技として叩き込める。
・**ガードキャンセル** 特定の必殺技をガード後に入力すると、ガード状態からそのまま必殺技が発生、反撃に転じられる。

ストリートファイターIII シリーズ

相手の攻撃を受け流す"ブロッキング"が、独特の熱いかけひきを生み出したシリーズ。現在も高い対戦人気を誇る。「ストII」シリーズの顔でもある春麗は「III」仕様で参戦。





➡対戦相手の攻撃を読み切り、ブロッキングで"取って"反撃!



⬆シリーズ本作では、対戦ごとに選べた"スーパーアーツ"はどうなる?

システム

スーパーアーツゲージ

スーパーアーツ、EX必殺技に使用。ストック数は全キャラ2本のようだ。

・**リープアタック** 下段攻撃をかわしつつ、しゃがみガードを崩せる中段攻撃。

・**EX必殺技** ゲージを一定量消費し、必殺技を強化する。「ヴァンパイア」シリーズのES必殺技に近いシステムだ。

ユリアン NEW!





⬅ゲージの有無で極端に強さの変わるキャラ。EX必殺技も優秀。

ラッシュ時の爆発力は参戦キャラ随一!?

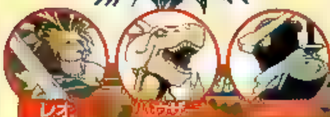


➡飛び道具も標準装備。通常技も身長を活かしたリーチの長い技が多い。

紀元前から世界を裏で操っている秘密結社の支配者、ギルの弟。兄を憎み、抹殺の機会をうかがっている。シリーズではスーパーアーツ、エイジスリフレクターを絡めたラッシュが印象的。画面端での2択に読み勝てば5～8割の体力を奪えた。

ウォーザード

ファンタジーの世界観、パスワードによるレベルアップや魔法の存在など、RPG的な仕掛けを盛り込んだ異色作。登場キャラのほうも、半獣人や恐竜など異色の取り合わせ。





➡「ウォーザード」におけるスーパーコンボ、ミスティックブレイク。



⬆"アルティメットガード"で攻撃を防ぎ、追加入力で"～カウンター"を決めろ!

システム

レベルアップゲージ

LV 3

ゲージが溜まると"ジェム"としてストックされる。ふたつまでストック可。

・**レベルアップ** ジェムを消費し、攻撃力などキャラの基本性能をアップ!

・**アルティメットガード(カウンター)** 投げ技以外の攻撃を完全に防ぐ。「ウォーザード」では無制限で使えたが……

ヌール NEW!



➡"ダークストーカー"のアナトリと並んでも、外見の異色さはきわだつ。



第二のモンスター参戦! 実力はいかに!?



⬅プレイヤーキャラとしては初登場となるため、その実力は未知数。

みずからを"海獣神"と名乗るイカっぽい? 海洋生物。人語を理解する知能を持つ。見た目に反して技のほうは、飛び道具、突進技などスタンダードなものを持つ。子分を使った設置系の必殺技もあるので、トリッキーな戦法で闘うことも可能だろう。

かりん NEW!



➡合気や烈など、東洋系の武術をベースにした技が多い、神月流格闘術。



マニアックな技も持つさくらのライバル!



⬅連続入力で技が派生する紅蓮拳。オリジナルコンボ中に使うとさらに強力に。

百を超える武術をマスターした、神月財閥のお嬢さま。さくらのライバルキャラとして「～ゼロ3」から登場した。初心者向けな調整のさくらに対し、攻撃を受け流す合気道系の技など、玄人好みな必殺技も持っている。

ストリートファイターZERO シリーズ

若かりしころの「ストII」キャラと「ファイナルファイト」のキャラが競演するシリーズ。通常技、必殺技がつなぎたい放題の"オリジナルコンボ"の成功率が勝利のカギを握る!





➡正確な操作が要求されるが、オリジナルコンボの破壊力は絶大



⬆ローズは「ゼロ」シリーズで初登場したキャラクターだ。

システム

オリジナルコンボゲージ

50パーセント以上で発動可能。ゲージの長さにより持続時間が変化。

・**スーパーコンボ** ゲージが5割溜まると使用可能に。他作品より威力は低め?

・**ゼロカウンター** ゲージを消費して、ガード状態から反撃。ブロッキングなどとは違い、自動的に反撃がくり出される。

主人公たちの詳細と冒険の舞台が判明！

SUDEKI（仮題）



剣と魔法が織りなす期待のファンタジーアクションRPG。第2報となる今回は、主人公たちの詳細設定と冒険するふたつの世界を紹介しよう。イラストも要チェックだ！

	ステキ		アクションRPG
	マイクロソフト		Climax
	2004年末発売予定		未定
	HDTV、5.1ch		[illegible]
	非対応		未定
	未定		未定

暗黒の闇をふり払い光を育む勇者たち

4人の主人公でパーティーを組み、操作するキャラクターを切り替えながら冒険する「Sudeki」（仮題）。そのプレイヤーの分身となる主人公たちの名前や設定が判明したので、イメージイラストと合わせて紹介しよう。光を取り戻すために旅する彼らは、どのように出会い、仲間になるのだろう？





屈強な剣士 Tal

幼いころから帝国のソードマスターに訓練を受けた熟練の戦士。衝動的で、少々忘れっぽいところがある。

名前：タル
職業：剣士
年齢：20
性別：男性
身長：183センチ
血液型：O
得意な武器：剣
好きなもの：名声
嫌いなもの：[illegible]
好物：ビーフジャーキー





美しき魔術師 Ailish

類いまれな才能を持つ魔法使い。攻撃と治癒の呪文を使い、魔法で隠されたものを発見する能力なども持つ。身長は髪型を含めた高さ。

名前：エイリッシュ
職業：[illegible]の王女
年齢：19
性別：[illegible]
身長：[illegible]センチ
血液型：O+
得意な武器：[illegible]
好きなもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]
好物：キャビア





天才科学者 Elco

[illegible]のクロスボウで[illegible]科学者。知性に[illegible]ふれるが目的のためには犠牲をいとわない面も。近接戦闘は苦手。

名前：エルコ
職業：女王[illegible]の科学者
年齢：25
性別：男性
身長：175センチ
血液型：Oネガティブ
得意な武器：[illegible]のクロスボウ
好きなもの：[illegible]
嫌いなもの：[illegible]
好物：プロテインスナック







闇のハンター Buki

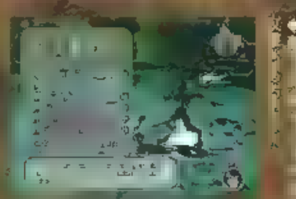
す速さに長けた格闘のスペシャリスト。どうやらふつうの人間とは少し違うようだが……？

名前：ブキ
職業：[illegible]の戦士
年齢：19
性別：女性
身長：158センチ
血液型：未知の血液型
得意な武器：格闘用の爪
好きなもの：戦い
嫌いなもの：人間
好物：ロースト肉

思い思いの勇者に育てよう！

[illegible]





光と闇がせめぎ合うふたつの世界

本作の舞台となるのは、多くの人々が平和に暮らす世界。だが、あるとき、どこからともなく現れた邪悪なモンスターたちの侵攻を受ける。このモンスターたちはどこから出現したのか？ なぜこの世界を破壊していくのか？ 主人公たちは、豊穣なる世界を守るため、またモンスター出現の謎を解くため冒険に旅立つ。果たして、この世界に起こっている異変の正体とは何なのだろうか？



人々が笑いあう活気溢れた光の世界

さまざまなクエストをこなせ！

冒険を進めていくと、出会った人々からさまざまな依頼が入ってくる。本作は、こういったクエストをひとつずつ達成することでストーリーが進んでいくシステムを採用しているようだ。困難なクエストほど燃えるのが冒険者？



人々の依頼を引き受けよう

←新たなクエストは街にいる人々との会話の中からも発生する。住人が多い大都市ほど、登場するクエストも多かったりするのだろうか？

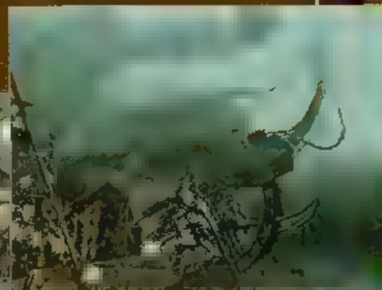


漆黒の闇に覆われた沈黙が支配する闇の世界

機械の街トランセンティア

"トランセンティア"はこの世界にある街のひとつ。今回届いた右の写真を見る限り、街自体が機械と一体化した、かなり工業的な都市のようだが、その詳細はまだ不明だ。ある主人公の故郷とのウワサもあるが……。

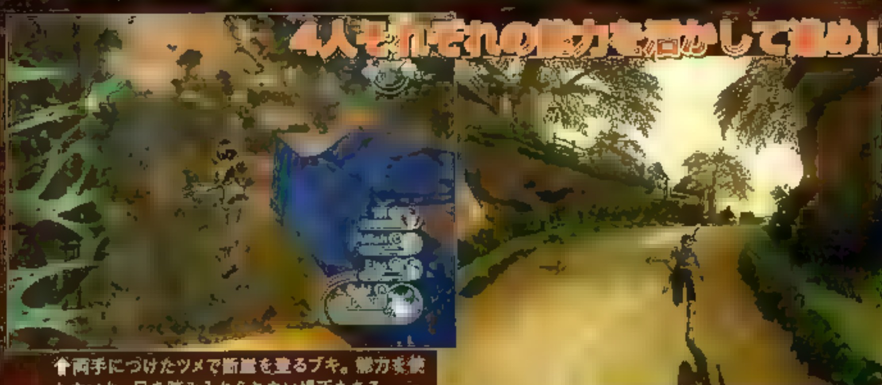




←↑巨大な歯車が印象的なトランセンティアの街。上はその夜景？ 雪が降っているのだろうか？

能力を駆使して道を切りひらけ！

待ち受ける多くの難所は、4人の力を合わせて突破しよう。たとえばブキは、垂直に切り立った崖などを登り、ほかのメンバーでは行けない場所にも行けたりするようだぞ。



4人それぞれの能力を活かして進め！

↑両手につけたツメで断崖を登るブキ。能力を使わないと、足を踏み入れられない場所もある。



←鳥のような姿のモンスター。自分の体ほどもある大剣を操ってくるぞ。



敵か味方か!?
謎のキャラクター

本作に登場するNPCの総数は、何と数百にも及ぶという。ここで紹介する2体のキャラは名前はおろか、敵か味方かすら明らかになっていないが、左のキャラからは、本作に人間以外の種族も登場するということがうかがえる。見た目は強そうなので味方となる場合には頼もしそうだが……その正体とは？



半人半獣の戦士。武器はモーニングスター？

高貴な印象の衣装を身にまとっている。魔法系に長けていそうだ。

BLiNX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース

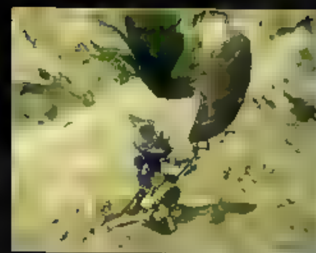
新要素が続々発覚！
アートゥーン新連載も
必見だぞ！

時を止めたり巻き戻したり、時間を操って数々の仕掛けを突破するのが楽しい『ブリンクス2』。新要素のほか、前作からの細かな改良点にもググッと迫るぞ！

ブリンクス2:バトル・オブ・タイム&スペース	アクション
マイクロソフト	アートゥーン
11月発売予定	未定
HDTV、5.1ch	[illegible]
非対応	未定
未定	―

時間を守護する新たな冒険！ タイムスイーパー編を大紹介!!

リアルでは絶対に不可能な"時間を操る"という願いが叶う『ブリンクス』シリーズ。第2弾となる本作では、おなじみの"タイムスイーパー"となって世界を救うために戦うパートと、時間ドロボーの"タムタム団"となってお宝を捜すパートの、ふたつの面からストーリーが楽しめる構成になっている。今回は、"タイムスイーパー編"の新要素を紹介しよう！



↑タイムスイーパーの武器は、前作でも活躍した時間掃除機。何でも吸い込むぞ！

おなじみの時間操作も活躍！

橋が壊れるまえに巻き戻し



←橋が壊れて先に進めないときは、壊れるまえに時間を巻き戻せば解決！

一時停止で水をかきわけろ！



→一時停止を使うことで水がゼリー状になり、水中にあるパネルも踏めるようになるぞ！

改良された時間操作システム！ 時を操るチャンスが大幅アップ！

"時間操作"はどうやって行うのか？ 答えはカンタン、ステージのあちこちに落ちている"タイムクリスタル"を3つ集めるごとに、それぞれに対応した時間操作が1回分使えるようになるのだ。集めたクリスタルは個別にストックされていくので、前作のように「同じクリスタルを続けて取る」必要はなし。時間操作を使えるチャンスが大幅に増えたのは、うれしい改良点だ。

クリスタルを集めて Let'sタイムコントロール！



←↑キラキラと光っているのがタイムクリスタル。各デザインも時間操作のアイコンと同じ形になり、さらにわかりやすくなった。

PROLOG ビッグクリスタルを捜せ！

お宝大好きタムタム団が、今度は謎のビッグクリスタルに目をつけた。だが、手に入れようとした瞬間に砕け散ってしまい、世界の時間エネルギーは大変なことになってしまう。さらに、なぜか武器が効かない大量のタムタム団に襲われたタイムファクトリーでは、ついにマザーコンピューターが停止。散らばったクリスタルを捜すため、タイムスイーパーたちが出動する！



タムタム団の大襲撃!?

緊急発動する新しい時間操作"リアクティブ"ってナンだ!?

ゲーム中のあるシーンで、いきなり発動してタイムスイーパーたちを助けてくれる新たな時間操作、それが"リアクティブ"だ。これは、いわば"緊急お助け用"の時間操作システム。画面の指示に従って効果をチョイスするだけで、お手軽に時間操作が楽しめ、さらに時間操作のコツまで覚えられる一石二鳥なシステムなのだ。うまく利用して突然の危機をす速く切り抜けろ！

一時停止とスロー どっちで切り抜ける？



↑リアクティブが発動したら、画面に出た時間操作の中から好きなものを選ぶ。

画面の指示はどんなときも使い方まで、危険の回避法までアドバイスしてくれる。

スロー をセレクト！



弾幕を華麗に回避！

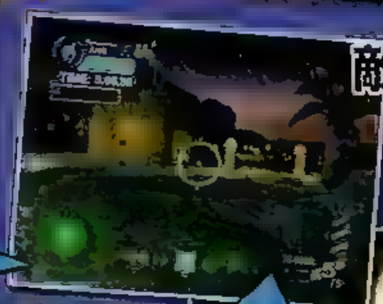
↑雨のように降り注ぐ弾丸も、"スロー"になれば怖くない！某映画のワンシーンのように、カッコよく砲弾を避けることだってできちゃうぞ。

一時停止 をセレクト！



時間を止めて危機を脱出！

↑飛来中の時を凍らせる"一時停止"で危機を突破！ 空中で止まっている砲弾を、掃除機で吸い込んでしまおう！



敵から奪った砲弾で……

↑ゲットした砲弾はどうするかって？ それはもちろん、こうやって敵に狙いをつけて……。



みごと反撃に成功！

➡掃除機から砲弾を発射し、砲台をみごと撃破！ 危険なトラップも、リアクティブを活用すれば強力なチャンスに生まれ変わるのだ。



新しい要素はまだまだあるぞ 改良された点とともにチェック！

時間操作ばかりに目が行きがちだが、アクションゲーム本来のおもしろさも大幅にパワーアップ。たとえば、マイキャラの移動スピードが速くなり、さらに動きながら時間掃除機でモノも吸い込めるなど、よりスピーディーに楽しめるよう各所が改良されている。注目の新機能は以下をチェック！

ストーリーモードはミッションクリアー制に!

今回のストーリーモードは、ひとつのステージでさまざまな目的を順次こなしていくミッション制に様変わり！その達成法もひとつにあらず。たとえば行く手を阻む"バリケードの突破"では、ステージをかけずり回ってカギを捜してもいいし、爆弾を見つけてきて破壊するという突破法もあるようだ。



⬅ストーリーの進行に合わせて、さまざまなミッションが登場する。達成方法も複数あるようだぞ。

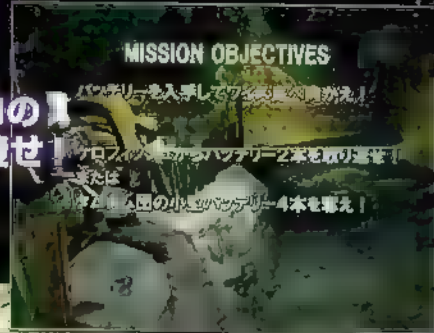
⬇これが問題のバリケード。カギでスマートに開けるか、爆弾で強引にぶっ壊すか。さー、どっち?



どの方法を選ぶかはプレイヤー次第！

たとえばこんなミッションが登場！

明らかになったミッションをもうひとつ紹介！空を飛べるプロペラ機"オートジャイロ"のバッテリーがモンスターに奪われてしまった。つぎの目的地である"ワイス島"へ進むため、バッテリーをかき集めることがこの任務の内容だ。

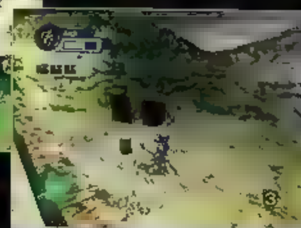


オートジャイロのバッテリーを捜せ！

➡バッテリーの入手法は、モンスターから取り返す方法と、タムタム団のものを拝借する方法の2通りがあるようだ。



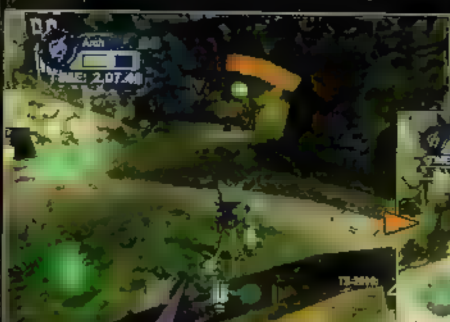
⬅バッテリーを奪われてしまったオートジャイロ。これが使えないと、先には進めないようだが……。



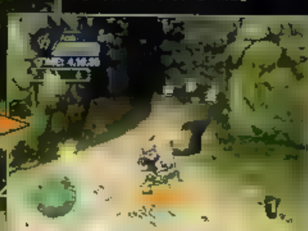
➡紆余曲折を経て、指定個数のバッテリーをゲット！ ちなみに集めたバッテリーの数は画面の左上に表示されるようだぞ。

レーダーで周囲の状況を察知！

自分の周囲にいる敵などを知らせてくれる"レーダー機能"が新たに追加！ 死角にいるモンスターや背後に忍び寄るタムタム団も、もう恐れる必要はないぞ。レーダーは画面の左下に表示され、いつでも状況を確認可能。また、危険時にはセンサーが反応して、その方向なども教えてくれるようだ。

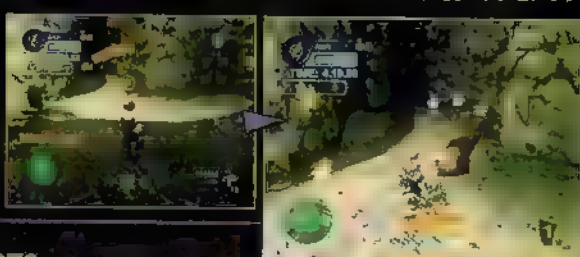


⬅⬇タイムスイーパーのまわりに見える、赤いバーにも注目！ 周囲に危険が迫ると、すばやく危ない方向を知らせてくれるのだ。



ロックオンもさらに使いやすく！

モンスターをすばやく撃退したいときに有効なのが、攻撃の照準を自動的に合わせてくれるロックオン機能。前作では、完全オートだったがゆえに使いづらい場面もあったが、今作は好きなときに、好きな標的に左トリガでロックオンできるように改良。使いやすさアップ！



⬅動きが速い敵でも、ロックオンで確実にダメージ！

主観視点で気分はスナイパー !?

遠い場所や小さい目標を確実に狙いたい。そんな場面で役に立つのが、新たに加わった主観視点だ。遠景をズームで見ることもできるので、距離が離れていても正確に目標を捉えることができる。また、どうやらつねに主観視点の状態でプレイすることもできるようなのだ。気分はまるでFPS!?

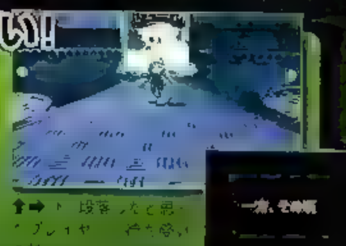
じっくり狙って撃破するのだ！



⬅⬆タムタム団の手強い砲台は、主観視点で狙い撃ち。確実につぶしていこう！

またまたヒミツがいっぱい!

今回紹介した以外にも、本作にはまだまだ多くの謎が隠されているようだ。たとえば、タイムスイーパー編の最初のステージをひと通りクリアーすると現れるという右の画面。ゲームの途中で何かザッピングが起こるのか？ その答えは次号できっと明らかに……。



⬆➡ト 登場した … プレイヤー … 新たな仕掛けとは

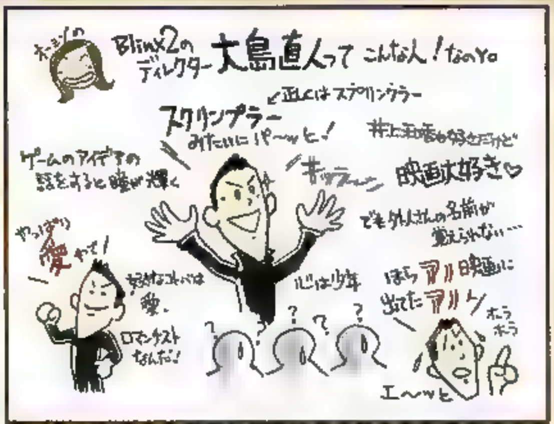
月刊 MONTHLY BLINX TIMES

ブリンクス通信 第1回

略してブリ通

『ブリンクス』とアクションゲームLOVEなページ

誰でもわかる覚えやすいタイトルでスタートと相成りました『ブリンクス通信』、略して『ブリ通』(笑)。この連載では、『ブリンクス2』を開発する中心メンバーたちが、アクションゲームというジャンルを、どんな視点で見つめ、どんな思いを込めているのか、ちょっぴり熱く、ちょっぴりアカデミックに披露。でもって、愉快集団アートゥーンの日常風景までをも、惜しげもなく公開してしまうのです。読めばもっとアクションゲームが好きになる……かも!?



Gmitzo Presents 今月のアートゥーン

ブリちゃんたちタイムスイーパーの産みの親、大濱画伯がアートゥーンの非凡な日常を大暴露!! はてさて、どんな光景が見られるかな?

ダブルディレクターが語る アクションゲームの魂

今月のテーマ「ジャンプ」

ジャンプは動作の入り口

アクションゲームにおけるジャンプって、プレイヤーがボタンで操作する、いちばん最初の"入り口"なんです。初めてゲームで遊んだころって、ジャンプをしているだけで楽しかったじゃないですか。その憧れにも似た気持ちは、ゲーム制作の仕事についたいまでも変わらないし、いまのゲームを遊ぶ人たちにも知ってほしいんですね。

それに私は、ジャンプという動作ができるゲームは、全部アクションゲームと思ってるんです。ジャンプっていうのは、プレイヤーにとってもヒマがツブせる"遊び"だと。一本道を移動するときなんか、無意味にピョンピョン跳び跳ねますよね?(笑)

さて、ひと口にジャンプといってもいろんな遊びがあるんですけど……。

❶ 飛び移る（幅跳び）
❷ 飛び越える（高跳び）
❸ 飛び降りる（着地）

の3つに、私は大きく分けて考えています。また、ジャンプアクションっていうのは、その1回ごとに明確な達成感を与えられるのがいいところなんですよ。さっきの分類に照らし合わせてみると、「遠くに飛び移れた」、「敵を飛び越えられた」、「狙ったところに着地できた」……といった具合。どれも、プレイヤーにアクションの成否を1回ずつに与えていけますよね。これらは、ボスを倒すような大きなものではないけれど、つねに細かな達成感をプレイヤーへと与えられる。それが積み重なることで、ゲームの進行を引っ張っていけるのかな、と。

ただ、そこで悩ましいのが、ジャンプさせたあとのプレイヤーの落下速度なんです。ゲームを作る側としては、落下のスピードを遅く設定するほど、プレイヤーを着地させたいマトの位置などをシビアに設定できる。だけど、遅すぎてしまうとシャッキリしないし、逆に早い動きで爽快感を出そうとしすぎると、プレイヤーにシビアな操作を要求することになってしまう。このバランスは、走って跳ねてというアクションのあるゲームを作る人の誰もが悩むところでしょうね。その問題をなんとかするために、いまの僕が持っている最良の答えが"2段ジャンプ"なんです。

リトライができる2段ジャンプ

2段ジャンプっていうのは、飛び跳ねたキャラクターが放物線を描いて落ちてくるという状態をいつでもリセットして、そこに地面があるように、もう一度ジャンプさせることができる。物理的にはありえない動作ですけど、アクションゲーム的にはアリだと思うんです。というのは、3つの遊びどれに対しても"やり直し"がきくから。1度のジャンプでの空中制御だけでは調整しきれないのを、2度目のチャンスを提供するという、便利な仕組みなんです。

もう少し大きなテーマになりますけど、マップの作りやカメラ視点の工夫で、「ここはジャンプで越える場所ですよ〜」って、プレイヤーに自然と知らせられるのが、いいゲームと言えるんじゃないんでしょうか。そのほかにも、移動からのモーションをよりスムーズにしたり、着地後のキャラクターの動きを予測したりと、まだまだジャンプに関してやりたいことはいっぱいあります。それだけ、単純だけど奥深い遊びなんじゃないのかなと思います。



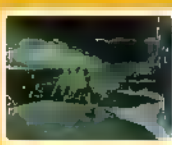


松本卓也(左) & 大島直人(右)

『ブリンクス2』のゲーム性を形作るキーパーソン。松本氏（タムタム団パート担当）の語りに対し、大島氏（タイムスイーパーパート担当）がイラストを描いてくれた。

大島氏が語る 我がココロのアクションゲーム

毎回アートゥーンスタッフの心に残る名作アクションを語ってもらうこのコーナー。ディレクター大島氏が愛するのは、秘境探検をテーマとしたこのタイトル。「自分自身が3Dゲームの仕組みを目の前にして、膨大な情報量をどうやってプレイヤーに与えようかとモヤモヤしていたころに出会ったことで、えらい感銘を受けました。何がスゴかったって、マップの完成度。従来の2Dゲームが、ゲーム性の高さを重視したマップ作りであったのに対し、『トゥーム〜』は"あの場所まで行きたいな"と感じさせる直感的な世界の広さが気持ちよかった。開発者の視点で見ると、絵画的センスを持ち合わせてないと不可能な作りだと思いました」という。また「しかも大雑把に見えて、その実、緻密な操作が必要となる緊張感。遺跡が舞台なだけに、制作者との知恵比べみたいな世界観も、感情移入させてくれましたね」と、エンディングを迎えるまで熱心にプレイしたとのこと。ちなみに、主人公ララ・クロフトの後姿もすばらしかったとか(笑)。



TITLE
トゥームレイダース
DATA
セガサターン用（ほか）
ビクター インタラクティブ ソフトウェア
1997年1月発売

ARTOON アートゥーンってこんな会社!

1999年に設立されたオリジナルソフト制作集団。国際心を持ったソフトの開発をモットーに、質の高いゲームを送り出す。写真は、新横浜のオフィス入り口をパチリ。



ウチのブリンクス見てください!!

読者ご自慢のネコを、アートゥーンのアートディレクター原田氏が華麗に（らくがきで）変身させてくれる読者参加型コーナー。今回は、アートゥーン大島さんの愛猫をブリ化。我と思わん方は、どんどん携帯電話のカメラなどで撮ったネコ写真を送ってね。ネコ以外も…オーケー!?

宛先
〒154-8528 (株)エンターブレイン
ファミ通Xbox編集部「月刊ブリンクス通信」係
メールはこちら➡xbox@ml.enterbrain.co.jp



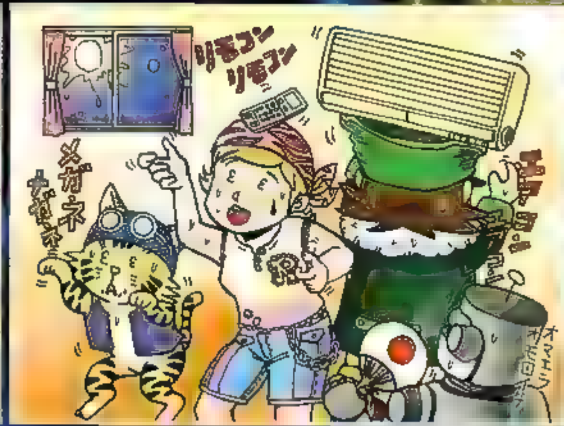
読者投稿コーナー Rbox リーダーズボックス

皮がめくれるほど日焼けしちゃいました。しかも半袖焼け。道ばたでむしったアロエを塗りながら思いました。夏は自分の家以外のエアコンで涼むのがいちばんです。皆さん、Rboxは涼しい日陰で読みましょう。

船長 Rbox最高責任者

スーリン 幹部、三十路

宇吉 ネコ、オスいけす



レターコロニー

500

暑さにやられすぎて、宇宙船にエアコンがあることすら忘れてる、素ボケ海賊3人組がおくるホットなおたよりコーナー。

店長、いま飲もうとしてるソレ、言っとくけど"レンジ"用よ(ス)

うお、それよりスーリン、我輩はこう見えても船長なんだが(船)

暑さでおもしろいことになってる勢いで、まずこのおたよりニャ(宇)

最近、週末にみんなで集まってサッカーをしています。適度な運動にもなり、とてもおもしろいです。皆さんの好きなスポーツは何ですか？

宮城県　エクボク

南国でビーチバレーかな(船)

最近はラジーのスポーツをチャレンジしているわ　2　のほう(ス)

以上、ふたりのインドアな生活っぷりのご披露でしたニャ(宇)

洗面所にある、薄ーく薄ーくなった石けんが、半分に折り畳まれてました。使いやすくなってたけど、なんかさみしかった……。

神奈川県　ミノチラ

クックックな部分をむしり取られた消しゴムとか、臨界点を越えたモノの末路はなんだか切ないわね(ス)

わ、我輩はまだ平気だぞ(船)

最近、節約を始めました。というのも、海外版Xbox本体を入手するためです。使わない電気機器のコンセントを抜いたりしました。時刻設定が大変なXboxもです。しかし、親が臨時のこづかいをくれたことをきっかけに、いろいろ買っちゃいました。トホホ。

広島県　Velth

節約とかダイエットって、それ自体が目的にすり替わっちゃうのがコワいところなのよね(ス)

スーリンの節約は、我々の食生活に直にひびくんだよなぁ……(船)

家の近くに相撲部屋があるため、お相撲さんをよく見かけます。このまえ中古ゲーム屋でゲームを買っていたので、何を買ったか見てみると、某美少女ゲームと『DOAX』でした。格闘家なんだから『鉄騎』くらい買ってほしかったんだけど…… 偏見ですか？

大阪府　MAZU

もしかしてきてるんじゃないの？角界にXboxブームの波が!?(船)

それは早合点ニャ。でも、趣味がテレビゲームのお相撲さんはけっこういるみたいだし、Xbox Live上で出稽古してる人もいるかもニャ(宇)

先日、サバゲー用にと、本物の迷彩服の未使用品をネットオークションで購入。妙に生地が厚かったり、密閉度が高いなど気になる点がいくつかあったので、ラベルの品番でネット検索をかけてみました。するとこの迷彩服、ウィルスやバクテリア、ケミカル兵器などから身を守る"化学保護服"でした。本当に未使用なのか、すごく不安です——。

北海道　デールテール

心配だったら一度洗濯機にかけてみたら？って、そういうレベルの問題じゃないわよね(ス)

これが本当のケミカル・ウォッシュ!!　ん、どうしたみんな(船)

会社の先輩と同人誌を扱っている店に行ったのですが、本の値段がどれも2～3000円と高額なことに驚きました。プレミアがついているかららしいのですが、本の厚さはこの雑誌の3分の1程度。まだまだ僕の知らない世界があるんだなー。

埼玉県　よっしー

人間はどうやら"レアもの"って響きに弱いみたいなんだニャ～(宇)

そんなこといったら、ファミ通Xboxだってなかなかのレア……うおほん、今回は失言が多いな(船)

最近、運がいいんですよ！『クリムゾンスカイ』の体験版と『トップスピン』の体験版＆映像集が当たりました。この調子でいけば宝くじで1億円も夢じゃない？（笑）

大阪府　EX

運の巡りどころが特定の分野に限られているようではあるが(船)

それでもいいじゃない。なかにはこんな人もいるんだから(ス)

ここ最近、本当についてないです。とくにひどかった日は、雨の日に傘を使おうと思ったら、どこかに置き忘れて、ずぶ濡れになるはめに。昼には弁当を忘れて絶食。夜では、夕食をぶちまけてしまい好きなおかずが食べれなくなってしまった。最後には、自分の部屋だけ停電。これは何かの陰謀か!?

山口県　央倫

絵に描いたような不運のチェーンコンボだニャぁ……(宇)

自分のそういう状態を笑い飛ばすくらいの気持ちでいれば、運気なんてすぐに変わっていくわよ(ス)

このあいだなんとなく横笛の練習をしていたら、大発見してしまいました！『HALO』のあのテーマ曲って、カンタンに吹けるものなんですね。びっくりしました。この感動を全国の『HALO』ファンに送ります。「レファミソファミレ／ラシド（1オクターブ上のほう）シソシラ／ドレファミソミ／レファミレミドレ」

山形県　結城美和

どれどれ（演奏中）……うーん、本当にあのテーマ曲なのか？(船)

船長は原曲を忘れさせるほどの音感のなさだニャ……。おとなしくゲームだけやってればいいニャ(宇)

ふだん、僕はゲーセンで「ギルティギア」をやっています。このあいだ知らない人にボコボコにされ「まだまだだな！」と言われて悔しかったので、Xbox版を買って、その人に勝つために日々練習しています。皆さんは、これだけは負けたくないものってありますか？

北海道　オースティン

そうねぇ……やっぱ"ハーゲンセールに並ぶ行列"かしら(ス)

オイラは猫のかぶりっぷりかニャ。人間には負けたくニャい(宇)

ふたりとも小さい小さい。我輩は"Rboxでのコメント回数"だ(船)

スーリンが選ぶ 今月のNo.1シビリアン！

ゲームセンターでの出来事です。UFOキャッチャーでスヌーピーを取りまくっていたところ、女子高生の「スゴーイ！」という声がしました。ちょっとうれしかったそのとき、もうひとりの女子高生が「ある意味スゴーイ」と言いました。たくさんのぬいぐるみを抱え、とぼとぼと帰る夜道で、星はひときわ輝いて見えました。

茨城県　雪泣手

帰り道、そのまま本物のUFOにキャッチされたら、ある意味どころか正真正銘にスゴかったのに(ス)

"ある意味"って言葉は微妙なニュアンスを含んでいるよな。会話で連発してもいい印象を持たれないことは間違いない。気をつけろ！(船)

ある意味船長って……(宇)

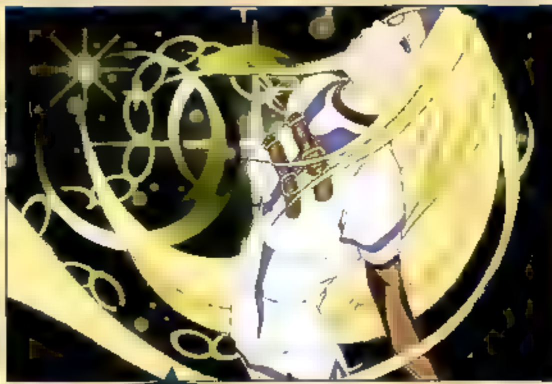
ポイントについて

●投稿が採用されるとポイントを加算！ ポイントは2005年3月末まで累積され、総合上位3名に豪華賞品を贈呈！【1位：記念トロフィー＋副賞（a：Xbox本体＋ソフト3本、b：5.1chヘッドホン、c：編集部ご招待（a、b、cのどれかひとつ））】、【2位：記念盾＋ソフト2本】、【3位：記念盾＋ソフト1本】●さらに全員プレゼントも！【6000ポイント達成：ファミ通Xbox Tシャツver.2】、【10000ポイント達成：お好みソフト1本】　※お好みソフトは、その時点で購入可能かつ定価が7000円以下のものに限らせていただきます。

ギャラクシーイラストコンテスト

700 GBX

どんなに絵が達者でも、Xboxゲームに対する愛情がなければお呼びじゃない！ そんなコーナーなのだ（船）



今月の一等星

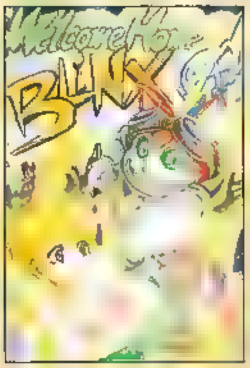
1000 GBX

茨城県　雪泣手

今回の1等星は、珍しい横サイズにして、「GGXX」のミリアを描いたCG作品。背景のリングの立体感を強調することで、手前のシンプルな配色のキャラクターの存在感を効果的に引き立てているな（船）

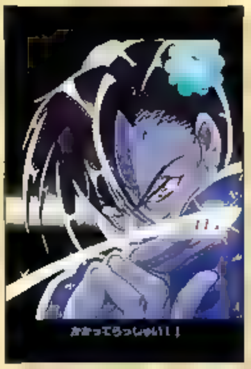


ここがポイント！



京都府　軟弱者

新しい冒険のはじまりはもうすぐ。軟弱者さんはそのまえに前作をクリアーしといてね（ス）



北海道　ゴッドネイサン

バリバリ戦闘モードの春麗さん。この状態だったら髪の毛も凶器になりそうだニャ（宇）



神奈川県　元気娘

日本人の語感センスを刺激する『SUDEKI』だが、プレイヤーキャラもかなり魅力的（船）



福岡県　G・N・A

『FATAL FRAME2』の双子の辿る、数奇な運命を暗示させる凝ったイラストね（ス）



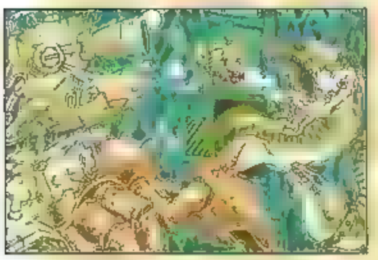
大阪府　MAZU

『カプコンファイティングジャム』で歴代カプコンキャラが復活。で、彼女もそのひとり（船）



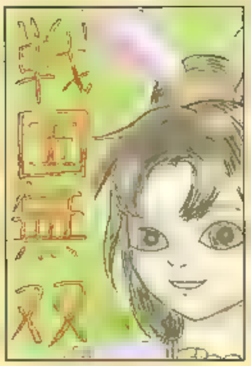
福岡県　走る棺桶

お気楽フリーダムな側面が強調されている『GTA』のイラストもなかなか悪くないわね（ス）



京都府　HRS

「メタルスラッグ3」の広大なゲームフィールドの雰囲気が出てるニャ。それにしても海産物がおいしそうだニャ（宇）



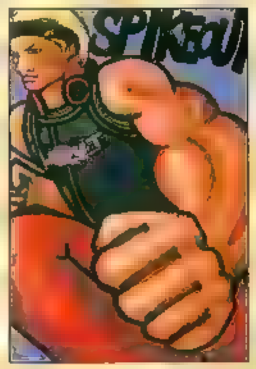
群馬県　モチごりら

信長の妹キャラとして抜群の存在感をもつお市。お人形さんのような瞳がいいニャ～（宇）



兵庫県　桂月すいか

ちょっと懐かしめな『幻魔鬼武者』から、くのいちのかえでさん。脚の印がセクシーね（ス）



和歌山県　ウルヴィー

力強いタッチと構図が「スパイクアウト」の荒々しいゲーム性を的確に表現しているぞ（船）

川柳流星群

熱闘の　引き際告げる　セミしぐれ

鹿児島県　深々

●夏休みとはいえ、夜ふかしネット対戦もほどほどにね（ス）

Xboxユーザーズサテライト

400 GBX

今回のお題は「ゲームは実際の恋愛の障害になるか？」。……ちょっと微妙なテーマだったかニャ～？（宇）

ゲームって実際の恋愛のヒントになることも多いと思うので、障害にはなりません。　大阪府　北野工幸

僕の友だちは、恋愛ゲームと同じ手口で女の子を口説いて成功していたので、障害にはならないと思います！　北海道　オースティン

プレイのしすぎは障害になる。自分がプレイしているあいだ、相手はほったからしなわけですから。　高知県　GAMES BOND

恋愛ゲームなら、なります。だってあり得ない展開ばかり。まず、あんなに偶然、日常で女子と会いまくるわけないです。　愛知県　aj

なる。他機種の"王子様"と比較されてフラれたひとを知っています。　新潟県　チャンプア

ならない！ どんなにゲームキャラに惚れても、肌を触れあえる現実の彼女には敵わない！ てなわけで彼女募集（涙）。　東京都　ATUSI

ならない！ ゲームはゲーム、現実は現実ですよ！　愛知県　なっけー

総評

ゲームが現実に則しているか／則していないかの判断、それゆえに障害があるか／ないかの判断は、見事にバラバラ。恋愛は極めてプライベートな問題ということをあらためて思い知らされたニャ～。次号のテーマは「ゲーム音楽、ゲームプレイ中以外にも聴いている？」だニャ！（宇）

募集中コーナーご案内

●レターコロニー：自慢でも、お悩みでも。3人のパーソナリティーにかまわれたい人、集まれ！●ギャラクシーイラストコンテスト：Xbox関連ならなんでも可！ のイラストコーナー●ユーザーズサテライト：編集部の提示するテーマでご意見を！●宇宙最強トーナメント：Xboxのキャラどうしの壮絶なロゲンカ。勝ちセリフを考えよう！●ガガーリンの目：マナーを守りつつ、携帯電話のカメラ機能で撮ったオモシロ写真を送ってね●川柳流星群：Xboxへの、つのる思いを五・七・五で！（500ポイント贈呈）

川柳流星群

ひかれても　話す熱意に　マニア臭　東京都　虎龍

●Xboxユーザはこうなりやすいと言われているが、どうかっ（船）

宇宙最強トーナメント

Xboxゲームキャラのバトルの祭典も佳境に突入。勝者の魂のコメントを皆で考えてみようではないか（船）

キミの泳ぎは泳いでるのか溺れてるのか　わからないね
WINNER　高知県　GAMES BOND

●泳ぎ勝負だったのか。ということは、サフィの水着姿が・（船）

だからニモじゃないって
WINNER　宮城県　エクボク

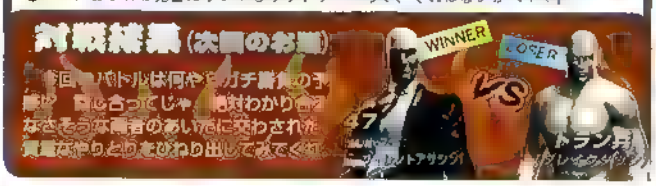
●勝負中、相当しつこく言われたみたいね。苦悩が伝わってくるわ（ス）

魚は刺身にするべきだ!!
WINNER　大阪府　EX

●え　なんでキミが言うの？　ひょっとして自暴自棄なのか？（船）

ボクには、あの大空を飛ぶっていう夢があるんだ
WINNER　栃木県　闇色コヨーテ

●ロマンあふれる発言にサフィもウットリ　って、それはないかニャ（宇）



おもしろ写真投稿コーナー　ガガーリンの目

カメラつき携帯電話に収められた"珠玉の1枚"を見せっこしましょ（ス）



神奈川県　伸クン

さすがメガネ屋さんのクルマ、走りながらも、通行人に視力検査をさせてあげているってわけか（船）



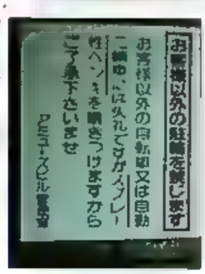
宮城県　エクボク

世界中のありとあらゆる肉が勢ぞろい　っていうか、かなり不安にさせるメニュー表だわね（ス）



東京都　冷めたピザ

ノタを開けたモチつき機の写真なのに、なぜか妙な気まずさが。日常に潜む狂気ってやつね（ス）



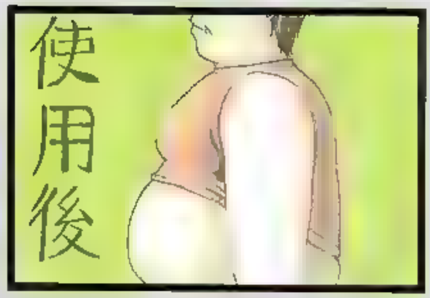
富山県　白皇

注意書きも、内容がこれくらい好戦的だと効果がありそうだニャ。でも、ちょっと本気過ぎ？（宇）

●次回の推奨ネタは　　　　です。

人類からのメッセージ漫画

4コママンガの4コマ目だけを募集する、未知との遭遇系マンガコーナーだニャ（宇）



大阪府　MAZU

これはすごい　急いで電話注文しないとー　でも…何を？（ス）



東京都　三橋はつみ

こうしてまたファーストフード産業の暗部が明るみに、なんてニャ（宇）



熊本県　ユタポン

いろいろあるけど、詰まるところはそこなんだよな　鉄舟さん（船）

Xbox Live ウソ更新・DL情報

■DEAD OR ALIVE Ultimate
購入者全員に男性キャラ用透明コスチューム（限定1着）を無料配信。　新潟県　よっさん43

■LINKS2004
コース移動時の車両にフェラーリ、ランボルギーニを追加。　愛知県　なっけー

■TopSpin
"フェンス越しに黄色い声援を送る女子生徒"を配信。気に入ったコに声をかけると"ときメ◎モード"に移行できます。　東京都　ATUSI

なかなか勝てない人に"あの人"からのアドバイスを熱血配信。　栃木県　闇色コヨーテ

■トゥルーファンタジー ライブオンライン
"開発中止はウソ。じつはがんばって作ってました"データを配信。　埼玉県　バルブヘッド

泣ける…（船）



航海日誌　スーリンの巻

以前このスペースでRboxのコーナー企画案を募ってみたところ、ぼつぽつとですが、おたよりをいただくようになりました。それらはすべてコーナー作りの参考にさせてもらっています。近いうちに、アナタが提案した新コーナーが始まるかも……？　それと並行して「現行のこのコーナー枠を広げてほしい」という意見も募集します。投稿職人さんも読むだけの皆さんも、どんどん送ってくださいね。

Reader's review 発売中ゲーム 読者レビュー

読者のみんなによるレビューコーナー！　対象は発売中のXboxゲームすべて。投稿数の多いタイトルは何回でも取り上げていきます！　クロスレビュアー感覚でよろしく！

※読者レビューの平均点は、未掲載分を含む全投稿の平均点です。

デウスエクス：インビジブル・ウォー

クロスレビュー平均点　7.5点　　7.3点

キャラのカスタマイズによってプレイスタイルを決めながら進めるのが楽しい。濃い世界観やスケールの大きさ、全キャラのフルボイスは圧巻で、日本では作れないタイプかも、と思うほど。ただしプレイ中の濃密さに比べ、エンディングは極あっさり。過程を楽しめ、ということか。

神奈川県　元気娘　プレイ時間……30時間

ハードな世界観、練り込まれた設定の数々にまず驚き、つぎに自分なりの手法で謎が解け、自分が選んだ道でストーリーを進められる自由度の高さに驚いた。難易度のバランスもちょうどよくて遊びやすい。ただひとつ残念なのは長いロードが頻繁に行われること。これさえなければ…

北海道　テールテール　プレイ時間……20時間

惜しい！　と言いたい。ゲーム自体はFPSとして申し分ない出来映えなのだが、字幕の細かさやマップに現在位置が表示されない点などのアラが目立ってしまい、全体の印象を下げてしまっている。「Halo」という大御所が鎮座しているぶん、XboxのFPSは評価が辛くなってしまう。

東京都　ATUSI　プレイ時間……5時間

天誅 参～回帰ノ章～

クロスレビュー平均点　7.5点　　6.8点

ザコキャラのガードが堅く、間合いもつかみにくいため戦闘に時間がかかり、テンポが悪く感じる。複雑なステージや操作性の悪さにストレスを感じることも多い。これといった魅力がなく、すべてが中途半端な印象を受ける。グラフィックや動きが作品に与える重要性を再認識させられた。

東京都　三橋はつみ　プレイ時間……10時間

クリムゾンスカイ：High Road to Revenge（ハイ ロード トゥ リベンジ）

クロスレビュー平均点　8.8点　　9.0点

手軽にみんなでできるパーティー向けゲームと思っていたけど、やられた。かなりスゴい。グラフィックがキレイで映画「パールハーバー」のワンシーンのようなドッグファイトが楽しめる。5.1chなら音もリアルで、個人的には銃声が◎。対戦は最高に盛り上がる。リプレイがあればよかった。

愛知県　aj　プレイ時間……15時間

メタルスラッグ3

クロスレビュー平均点　7.6点　　7.7点

シンプルながら奥の深いゲーム性がすばらしい。ドット絵で描き込まれたキャラクターは、ヘンだけどどこか魅力的。なぜか敵にも愛着がわいてしまう。ゲーム自体の難度は高いが、それを苦にさせないゲームバランスのよさや楽しさがあり、アクションゲーム初心者でも楽しめるはず。

高知県　GAMES BOND　プレイ時間……9時間

一本道じゃないステージもあったり、選べるキャラが4人いたりと、一度クリアーしても何度でも楽しめそう。ただしこの4人は、姿や動作以外ほとんど変わりなし。ちょっとさびしいかな。登場するキャラの細かい動きは、かわいくて笑えたりする。操作性はいいし、完成度の高い作品。

大阪府　北野正幸　プレイ時間……8時間

Tom Clancy's Rainbow Six 3（トム・クランシーシリーズ レインボー シックス）

クロスレビュー平均点　8.0点　　8.3点

「小隊を指揮している」という雰囲気が抜群。命令ひとつで迅速に行動する部下たちのアクションがカッコイイ。ほかのトム・クランシー作品に比べ、ストーリー性が強く打ち出されている点も自分好み。操作性もシンプルに整理されていて、同ブランドの入門用としても最適な1本です。

東京都　たなっち　プレイ時間……16時間

ラリースポーツ チャレンジ2

クロスレビュー平均点　8.5点　　8.9点

「コリン・マクレー」シリーズのようなリアルさよりも、いかに格好よく走るかというゲーム性に重点が置かれている。それでいてグラフィックは緻密に作られており、Xbox Liveにつなげばライバルとの激戦が可能。ちょっとした海外旅行気分。風を切っているような感覚に陥る良作！

広島県　Valth　プレイ時間……10時間

レビューの決まり

右の①～⑤に従い、プレイしたXboxゲームのレビューを送ってください。そのゲームで遊んでいない人にも参考になるレビューを！

①レビューするソフト名
②住所・氏名（本名＆ＰＮ）
③プレイ時間
④レビュー文章（21文字×6行）
⑤総合評価（1～10点）

●投稿のきまり●

1)はがきか同サイズの厚紙に、必ずペンで書こう！
②"1枚にひとネタ"、"1メールにひとネタ"のみ有効！
③各投稿には、住所・氏名（P.N希望の場合も、本名と両方記入！）・年齢・電話番号を記入しよう。
③1枚1枚、投稿コーナー名を書くのを忘れずに！
④封書を使って、投稿はがきのまとめ送りも可能。そのときは各はがき（厚紙）に、必ず②と③の項目を記入！
⑤メールでイラストを送るときは以下を厳守！
・ファイル容量は1M以内（圧縮はZIPかStuffit）
・サイズは592ピクセル×874ピクセル
・ファイル形式はフォトショップ形式かJPEG（低圧縮）。CMYKモードでのデータ作成を推奨します。

あて先

はがき、封書での投稿

〒154-8528
（株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部
「Rbox○○（コーナー名）」係

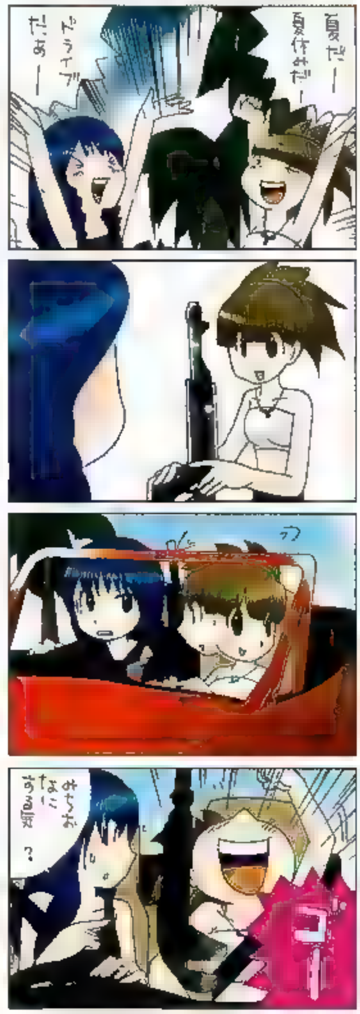
eメールでの投稿

xbox@ml.enterbrain.co.jp

次号の締切は8月10日（火）消印有効

はちみつガーデン

その29 ドライブ日和　・グラント・セフト・オート ダブルパック篇



www.coconuts-island.com

Rbox ポイントランキング

7月30日現在（総集計まであと8号）

1	元気娘	神奈川県	6400p
2	MAZU	大阪府	6300p
3	GAMES BOND	高知県	5900p
4	三橋はつみ	東京都	5500p
5	走る棺桶	福岡県	5000p
6	G.N.A	福岡県	4500p
7	闇色コヨーテ	栃木県	4000p
	ATUSI	東京都	4000p
9	雪泣手	茨城県	3700p
10	aj	愛知県	3400p
11	テールテール	北海道	3300p
12	HRS	京都府	2800p
	桂月すいか	兵庫県	2800p
14	やおま	愛知県	2700p
15	北野正幸	大阪府	2500p
16	Valth	広島県	2400p
	エクボク	宮城県	2400p
18	EX	大阪府	2300p
19	秋鴉舎	京都府	2200p
20	ユタポン	熊本県	2100p

川柳流星群

本体が　なぜか大好き　ウチの猫

埼玉県　バルブヘッド

●猫だってゲームハートの好みはあるんだニャ。オイラは――（宇）

募集中コーナーご案内

●人類からのメッセージ添削：人類史上画期的な、4コママンガの4コマ目のみ募集！　「オチた」と思わせる珠玉のコマを送ってね。ハガキ横サイズで！●Xbox Liveウソ更新・DL情報：あったらうれしい、あったらイヤだ、Xboxライフが楽しく（おかしく）なりそうな更新・ダウンロード情報ネタ募集●読者レビュー：発売中のXboxゲームについて、21文字×6行、計126文字で感想を述べよ■メール投稿の人は、コーナー名と名前（本名＋ペンネーム）を必ず書いてね。じゃないと、おもしろくてもボツよ。

『ファントムダスト』裏日記

仕事と趣味の狭間で日々思う徒然

Phantom Dust

Vol. 1 『ファントムダスト』誕生秘話

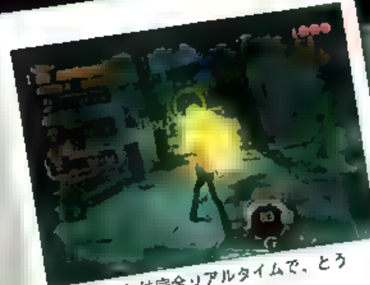
Text：二木幸生

本作のプロデューサーにして、生みの親。シューティングゲームの名作『パンツァードラグーン』(サターン版)の企画を担当したことでも有名。ちなみに、趣味にはスキューバダイビングも含まれるとか。意外です……。

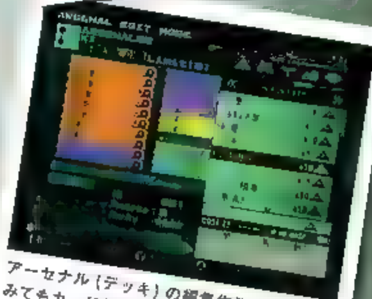
はじめまして。ファントムダストのプロデューサーの二木と申します。いよいよ、発売日まで約2ヵ月弱。これが載るころには体験版の作業も終了しているはずです。

このゲームは、「Liveで熱い対戦ができるゲーム」というコンセプトでスタートしています。そもそも対戦ゲーム、といってもいろいろありますが、自分は無類のカードゲーム好きでした。ピーク時は、新しいエキスパンションは必ずカ－トン単位で購入。それでも手に入らない欲しいカ－ドは単品で買ってしまう、まさにダメな大人の見本。そして部屋の隅にどんどんと増えていくカードの山。ある日ふと我に返って、この大量の出費どこかで元を取らないとなぁと思い、カードゲームの企画を考え始めたわけです。だけど、カードゲームを作りたいなんて企画はなかなか会社の方もオーケーしてくれません。そりゃそうだ。やはり、カードゲームは地味に見えますし、最新のハードで作るにはあまり向いてない企画ですからね。

それに、自分的にもストレートなものよりも一回ひねりを入れたもののほうが好きなので、「これがカードゲームなんです」と言っても誰も信じてくれない、そんな、プレイしたときに驚きがあるゲームにしようと考えました。カードゲームなのに見た目はアクション、操作感もアクション。カードゲームを遊ぶときに、みんなが頭の中で補完している映像をそのまま操作できるゲーム。自分自身、コアなゲーマーなので、そんなゲーマーとしての自分の願望をそのまま形にしよう、としたのがこの作品です。そのプレゼンは成功し、無事にマイクロソフトで作れることになりました。その後スタッフとして加わった人たちも、ゲームそのものに対しての熱意をこのゲームの制作にぶつけています。だから、本当にゲームを好きな人にこそ、このゲームを遊んでほしいと思っています。



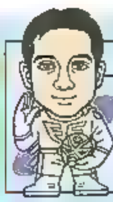
戦闘シーンは完全リアルタイムで、どうみてもアクションゲーム・・・。



アーセナル（デッキ）の編集作業は、どうみてもカードゲーム・・・。

Les infos chaudes du Xbox N28 フランス発 Xbox事情

Par Gregoire Hellot



GREG (Gregoire Hellot)

夏といえば日本。日本といえば海、ハワイアンシャツ、そしてファミ通Xbox編集部との焼肉。毎年夏は日本で過ごすフランスのライター。

エクストリーム・ビーチ・予言

6月の『TFLO』の中止といい、7月のXbox2っぽいプロジェクトの発表といい……。そして、フランス一のゲーム系オンライン雑誌「Game kult」の編集部で俺が使ってるテーブルの上の、中華料理の食べ残し。それは間違いなくXboxの大革命を予言するシグナル。夏になればノストラダムスさんも、Picoブランドの水着を着て焼きそばを食いながら、神戸のビーチで変な日本語で予言とかするものです。早速インタビューしてきました。

ノストラダムス氏、ゲームの巻：Xbox痔のある蛇の12年目（平成16）

其の一 十字の箱二世というもの、堅い記憶装置を含まない可能性がいかにも高いでございましゅ。

解説：どんなにリッチなマイクロソフトであっても、さすがにゲームマシンの製造コストは1円でも減らしたい。そのため、Xbox2ではハードディスクがオプション形式になるというウワサ。内蔵されそうなメモリーはフラッシュ・メモリーです。

其の二 十字の箱二世、家電とともに歩む道、いつか開きそうでございましゅ。

解説：「CNN Money」というアメリカの経済専門チャンネルのChris Morrisによると、BRSというカリフォルニアの会社がマイクロソフトの依頼でゲーム機とパソコンの中間的なマシンを研究しています。そのマシンのマルチな機能とは、Xboxゲームの再生、CD-RW、DVD再生、イーサネットカード、そしてハードディスク。考えてみると、それってまるでソニーのPSXじゃない？ この規格の反応によっては、マイクロソフトのゲーム機の未来が大きく変わるはず。

其の三 日の丸に負けず、十字箱二世が全力前進。

解説：アメリカのコンサルティング会社American TechnologyResearchによると、マイクロソフトは完全に日本で負けたわけではありません。ただ金を使って様子を見て、次世代ハードのための研究をしているだけなんです。ゲームマーケットの研究によると、Xboxが日本でそれほど好評ではなかった理由は、日本産のゲームタイトルが少なかったから。テクモは別格として、カプコンとセガ、ナムコなど以外は、協力してくれた日本の有力メーカーが少なかった。しかも『DOA』シリーズ以外はイマイチで、日本のXbox市場は信用をなくした。が、だいたいの発売時期が見えてきたXbox2に関しては、話が違う。マイクロソフトが、すでにいくつかの日本の会社と交渉中らしいです。あのスクウェア・エニックスまでが次世代Xboxへのゲーム制作を「考えています」と。

其の四 蛇の痔が治れば、蛇が箱に座るのじゃ。

解説：ウワサによると、2005年（＝痔の蛇の年のつぎは座る蛇の年）秋か冬に発売予定。その理由は、2006年末に発売予定の次世代PSと次世代任天堂機のまえに出して、プレイヤーのハートをさき取りするって感じ。シンプルかつ当たり前な作戦ですが、じつはゲームを作る側は、あんまり歓迎していない。なぜかというと、Xboxとゲームキューブ、PS2といった現行機の能力はほぼ互角ですが、いきなり次世代機が現れたら、それ用と現行機用、ソフト開発の苦労が倍になる。来年、プログラマーたちの反応はどうなるのでしょうか？ お楽しみに！

其の五 メロンなる娘、我に従うのがよい。

解説：MEGUMIちゃん！ 俺と遊ぼうぜ！ いやいや、いいから脱げ！ へ？ 何でいきなり警察が？ イタ、やめろ離せ、大使館に連絡をぉぉぉ！

テレビゲーム研究講義

ゲーム産業の成果と課題を学問する

Text：馬場 章
東京大学大学院情報学環助教授にして、東大ゲーム研究プロジェクト責任者。活動内容は以下HPへ。
http://www.hi.u-tokyo.ac.jp/personal/baba/



Lecture：13 テレビゲームの影響

"ゲーム脳"なるものはとんでもないデタラメだったけれど、テレビゲームが人間に対してまったく影響を与えないかというと、そうではない。むしろ、テレビゲームのおもしろさを高める双方向性や臨場感・没入感は、人間に対して影響を与えるのが当然なのだ。

文部科学省は2001年度から学識経験者の協力を得て、海外のNPO（民間非営利組織）によるメディア・リテラシー（情報を批判的に読み解く力）に関する先進的な取り組みの調査を進めている。2001年度にはテレビ放送、2002年度にはインターネット、そして2003年度にはテレビゲームをテーマに調査を行った。2003年度の報告書『「子供とテレビゲーム」に関するNPO等についての調査研究』が2004年3月に発表されている（文部科学省のホームページ http://www.mext.go.jp/a_menu/sports/ikusei/04033001.htm）。

調査の目的がNPOの活動の調査なので、報告書の大部分はテレビゲームのリテラシーに取り組んでいる米国などのNPOの紹介に割かれている。業界団体やテレビゲームを糾弾する団体の活動も紹介されていて興味深いけれど、報告書の第2章第2節では、テレビゲームが子供に与える影響についても簡潔に述べられている。

調査を担当されたおひとりである坂元章氏（お茶の水女子大学教授）は、心理学的な実験手法を用いて、子供とメディアとの関係を実証的に解明してきた研究者として知られている。

坂元氏は、テレビゲームの悪影響の主張が直感的な見かたから導き出されていることを指摘しつつも、以下の点で悪影響を指摘する学説が存在するとされている。

a．暴力性
　暴力シーンが存在するテレビゲームが子供の暴力性を高める。

b．社会的不適応
　生身の人間関係をむすぶことがなくなり、ひきこもりや不登校などの社会的不適応を引き起こす。

c．知的能力と学力
　テレビゲームに夢中になって学習時間が減り、学力が低下する心配がある。ただし断定は難しい。

d．視力・体力
　テレビゲームは眼精疲労や視力の低下をもたらす。室内でテレビゲームに集中することによって体力を減退させる。

これらの指摘は、cを除いてだいたい可能性を納得できるものばかりだ。大事なことは、ヒステリックにテレビゲームの悪影響を叫ぶことではなく、科学的な方法に基づいて結論を導き出す姿勢だろう。そうしないとテレビゲームに対する冷静な対処法も生まれない。

課外授業

9月6日(月)から8日(水)まで、東京は西新宿の工学院大学で、社団法人コンピュータエンターテインメント協会主催のデベロッパーズカンファレンス(CEDEC)が行われる。今年のCEDECの目玉のひとつは、国際ゲーム開発者協会IGDA日本がコーディネイトする6日のIGDAアカデミックだろう。そこでは、ゲームを学問化することが可能か、あるいはゲーム産業界と大学の連携はいかに進めるべきかをめぐって講演やシンポジウムが予定されている。さらにテレビゲームに応用可能な技術開発の最前線の研究も紹介される。詳細はCEDECのホームページ(http://cedec.cesa.or.jp/)を参照。

Illustration YUZURIHA Satoshi

新 ブレイブゲーマーへの道 Vol.16

BRAVE GAMER REVOLUTIONS

ブレイブゲーマーとは
全Xboxソフトのクリアーに挑戦しようという若者特有の無鉄砲さだけで開始。二年目。

オキテ
一、各ゲームは[illegible]を最後まで[illegible]
一、[illegible]点でクリアーと見なし、つぎのゲームへ進める
一、月間に三タイトルまでの任意進行プレイを許可
一、その月のクリアー本数が、その月の新作発売本数より少ない場合は[illegible]

チャレンジャー
ライターいじり



先月の恐怖の企画に地味ながら反響をいただき、ありがとうございました。あの経験を糧にクリアー本数のスピードアップ……といきたいですが、Xboxに触るのも怖い日が続きました……。

気分も新たにスタート！ しかし道は険しい……!?

6/23 梅雨です。でも東京は雨が少ないようですね。まぁ、どっちにしろ家でゲームなんですが……。まずは前回残した「**イノセントティアーズ**」。

6/24 夜、飲みに行ってましたがゲームはします。ただ、ほろ酔い状態なのに加え、あまりに飛んだストーリーに気持ちは置いてけぼり……。

6/25 見たことのない世界で最終決戦。こまめなレベル上げのおかげで楽勝、めでたくエンディング！

6/27 つぎは「**O・TO・GI**」。個人的にやりたかったソフトです。そういえばフロムから新作が発表されましたね。期待大です。

6/28 あまりの敵の数に圧倒され、しばらく思い悩みましたが解決。属性を考えて術を使い分ければいいみたいです。さきに説明書を読んでれば当たり前のことなんですが。



←『オルタ』のラスボス。見切らないとかなりの長期戦に。

6/29 6体の巨大妖鬼を倒すステージで大苦戦。術を組み合わせたコンボで必死にがんばり、なんとか通過

7/1 昨日、原稿料が振り込まれたのでゲームでも買いに……と思ったら「この企画を進めろ！」との命令が。プライベートでもゲームしたいんだ！(涙)

7/3 酷暑のなかフットサルの試合へ。汗だくでバテバテです。試合後の打ち上げ飲み会。飲酒後のゲーム。みごとなコンボですが、予想どおりあまり進展はしませんでした。

7/4 お約束の変形をくり返すラスボスにイライラしながらもクリアーです。ボリューム面でまったくの計算外。思いのほか時間がかかりました。

7/6 「**CAPCOM VS. SNK 2 EO**」。格闘ゲームなので30分弱でクリアー！ 自分へのごほうびに今晩はこっそりプライベートなゲームを……。

7/7 おつぎは本誌で攻略を担当した「**マズルフラッシュ**」です。ハンドガン・クリアーで行こうかとも思いましたが、気持ちを抑えて終了。

7/9 仕事が忙しくなってきたので今回はここまで……と思ったら「帰宅が0時として、睡眠は3時間でいいから……」と担当のEさんが意味不明な計算を始めました……。

7/11 「**パンツァードラグーン オルタ**」。映像の美麗さに圧倒されます。

7/12 晩ご飯を食べながら[illegible]イ。注意散漫で攻撃食らいまくり。とくにステージ5で大苦戦！ でも何度も挑戦すると攻略法が見えてきます。

7/13 ラスボスまで到達。やっぱ変形するんですね……。しかも攻撃の厳しさがこれまでの比では……！

7/14 締切ギリギリ。でもクリアーしたいので、6時間しか寝ずに(十分？)プレイ。残り体力5ドットくらいで撃破。やってやりました！

ゴールまであと
119／159タイトル

審判の時間!!
「O・TO・GI」の苦戦が響く まだまだ気合が足らん！

いいペースでしたが「O・TO・GI」の大ボリュームは予想外。「今月は発売本数も多いことだしまけてください」との訴えも当然のように届かず、楽しそうに罰ゲームの準備が……。え、ほふく[illegible]？



↑炎天下での路上演習。この日、東京は33.5度の新記録。こ、焦げます……」







XIII ～大統領を殺した男～

身体で覚える戦闘テクニックと序盤ミッション攻略!

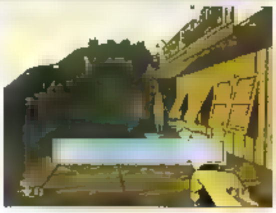
大ヒットコミックを原作に、クールなグラフィックとミステリアスなストーリーでプレイヤーを引き込むアドベンチャーFPSの、序盤ミッションを攻略する!

FPS

サーティーン～ダイトウリョウヲコロシタオトコ～ / アクション
マーベラスインタラクティブ / ユーピーアイソフト
8月5日発売予定 / 7329円[税込]
HDTV、5.1ch
VC / SR / 15歳以上推奨
9ブロック / ―

狙われた自分の命を守るための基本テクニック

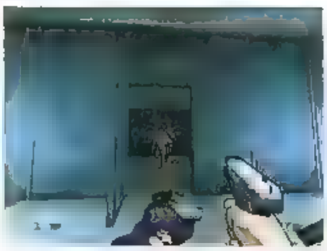
スタイリッシュなグラフィックとマンガ的な演出が強烈で目を引くが、本作の本質はあくまでFPS。撃ち合いの中で生き残るためのセオリーを身につける必要がある。セオリーとなる基本テクニックを、攻撃、回避、そのほかの3つに分けて指南するぞ。



←操作法や画面の見かたを覚えてつぎのステップへ。

効率のいい武器運用法

FPSの攻撃の基本は射撃。本作でもさまざまな銃火器を使い、敵を倒していく。その際に覚えておくべきテクニックは4つ。なかでも重要なのが、弾数の消費を抑えつつ敵をす速く倒せるヘッドショットだ。敵の頭を狙って引き金を引くだけだが、ターゲットが小さいうえに動くので簡単ではない。右スティックを的確に操作することが必要なのだ。



↑画面中央の枠が武器の照準だ。攻撃がヒットすれば、敵が声をあげ、血が飛ぶ。

ヘッドショットで一発



←照準の中心の丸を頭に合わせて引き金を引く。

遠くの敵はスナイパーライフルで



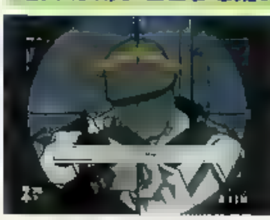
←距離や装備に応じた武器の使い分けも重要だ。

敵のいない場所でリロード



←弾の再装填は、敵がいない場所で立ち止まって。

装甲が薄いところを狙おう



←ヘルメットを被った敵も出現。隙間を狙え。

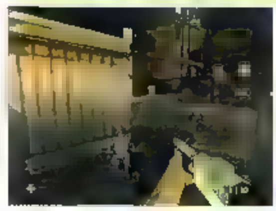
攻撃されたらす速く回避せよ

敵からの攻撃はジャケットやヘルメットといったアイテムでダメージを軽減することはできるが、完全に防ぐことはできない。そこで、攻撃を避けるテクニックが大切になってくる。攻撃を受けると画面上に赤い線が表示され、攻撃された方向を知ることができる。反撃するか回避するか。その判断も重要だ。



→赤い線状の矢印で、攻撃された大まかな方向を確認。

ジャンプ、しゃがむ



←動く標的を攻撃するのは難しい。上下の動きを。

物陰に隠れろ



←遮蔽物の後ろに隠れる。敵の動きは足音で確認。

使える物はなんでも利用しよう

銃火器以外の武器、地形以外の遮蔽物など、使える物はなんでも使って戦うテクニック。カーソルの形状が変わったときにアクションボタンを押せば、特殊な行動ができる。椅子や灰皿、モップなど凶器になりそうな物を見かけたら、近づいて画面中央に表示させてみよう。



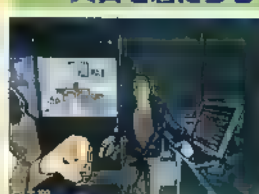
→画面中央のカーソルの形が変化したらXボタン。

空きビンで殴る



←敵を鈍器で殴れば、一発で気絶させられる。

人質を盾にする



←人質を盾にすれば敵は発砲してこない。

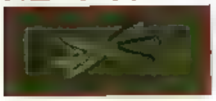
武器の特性を把握し、状況に応じて使い分けろ

ミッション5までに登場する武器は全部で9種類。それぞれ威力や装弾数などが違い、ミッションによって弾の補給のしやすさにも差がある。現在の状況と残弾数を考えて、その場面に最適な武器を選んで使おう。



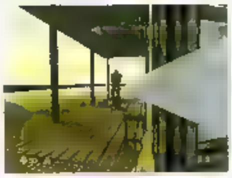
⬅敵が使っている武器は弾の補給がしやすい。

スローナイフ



装弾数：ー
副攻撃　切る

おもに投げて使うナイフだが、切りつけることもできる。1本ずつ投げるので連射ができず、射程も短いが、攻撃力はかなり高い。近～中距離なら扱いやすい武器だ。

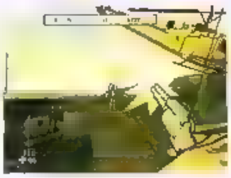


44スペシャル



装弾数　6発
副攻撃：連射

威力が大きいリボルバー式拳銃。通常の射撃のほかに早撃ちも可能だが、装弾数が少なめなので残弾数には気をつけよう。ミッション2などで、敵が使用している。



9mm



装弾数　13発
副攻撃：なし

44スペシャルに比べて威力は小さいが、装弾数が2倍以上に増えている。確実にヘッドショットを決められれば、一度に大勢の敵を倒せる可能性を秘めた武器なのだ。



カラシュ



装弾数　30発
副攻撃：なし

序盤で入手できる唯一のマシンガン。ふたつのモードがある。オートは無制限の連射で、バーストは3発ずつの連射だ。発砲すると手元がぶれるので、狙撃には向いてない。



ショットガン

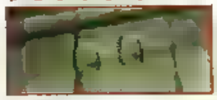


装弾数　5発
副攻撃　銃床で殴る

連射することはできないが、近距離でかなりの威力を発揮する銃。装弾数が少なく、リロードも遅いので、物陰に潜む敵をひとりずつ倒していく戦いかたが有効だ。



フラググレネード



装弾数　ー
副攻撃　なし

銃ではなく手投げ弾。屋上のミッションで、ジョーンズ少佐が使用している。通常のグレネードに比べて、より広範囲に、より大きなダメージを与える破甲手榴弾だ。



グレネード



装弾数：ー
副攻撃　なし

同じく手投げ弾。こちらは時間が経つと爆発する。銃撃戦がこう着状態になったときや、待ち伏せする敵をあぶり出すときに使おう。近づきすぎると自分もダメージを受ける。



バズーカ



装弾数　1発
副攻撃：なし

絶大な威力を誇るロケットランチャー。着弾すると爆発し、爆風で一度に多くの敵を巻き込むことができる。ヘリコプターなどの機械兵器に対しても有効な武器だ。



スナイパーライフル



装弾数　10発
副攻撃　狙撃モードになる

スコープで狙うことによって遠くの敵も狙い撃てる。逆に近くの敵には攻撃しづらい。隣りのビルの敵や敵の狙撃手との対決など、間合いが固定された状況で使いたい。



Xbox Liveやシステムリンクを使ったマルチプレイが可能!

マルチプレイは、ネットを使ったXbox Liveから、画面分割の4人対戦まで、さまざまな形式が用意されている。対戦形式を決めて、対戦相手を集めたら、マルチプレイの4つのルールを確認するべし。



⬅4種類ある中からプレイするルールを選ぶ。



➡制限時間やポイント、マップも決定。

マルチプレイの4つのルール

デスマッチ

戦場にいるのはすべて敵。より多くの敵を倒し、また倒された回数が少ない者が勝者となるルール。完全な個人戦なので、戦闘テクニックの実力差がダイレクトに反映されやすい。プレイヤーの力量が近いほど盛り上がるぞ。



⬆目に入る人影はすべて攻撃。テクニックを磨いて挑もう。

チームデスマッチ

チームどうしの撃ち合い。同志討ちの可否も設定できる。フォーメーションや侵攻ルートなど、作戦も必要になってくる。チームリーダーや参謀を決めて、チーム力を高めよう。プレイヤーの腕に差があってもチームでバランスをとれる。



⬆赤チームと青チームで対戦。チーム内のフォローが重要だ。

CTF（フラッグ争奪）

赤と青の2チームに分かれ、敵陣のフラッグを自陣に持ち帰ればポイントをとる。侵攻、援護、防衛など、メンバーの役割分担が勝敗を分ける戦略性の高いルールだ。お互いのフラッグの情報も参加プレイヤー全員の画面に表示されるぞ。



⬆相手の防衛網を破ってフラッグに接近。自陣に運べば勝ちだ。

サボタージュ（妨害工作）

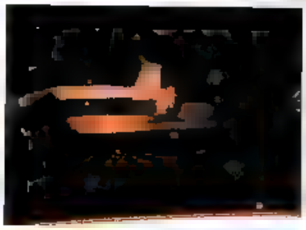
マップ内に3カ所ある爆破地点のうち、より多くの地点に爆弾を仕掛けたチームが勝ち、というルール。3カ所の爆破地点でリアルタイムに攻防戦が起こるので、臨機応変な判断力が必要になる。1カ所を死守しても勝てないのだ。



⬆爆弾もマップ内にある。地面の×印の上に仕掛けよう。

砂浜に打ち上げられてからの序盤ミッションを攻略

主人公は記憶をなくした男。最初のミッションは砂浜に打ち上げられた主人公がライフガードに救助されるだけ。途中、回想シーンも入るが、歩いてイベントを見ているだけでミッションが終わる。ミッション2からが本番なのだ。



←回想シーンではダメージを受けると海に飛び込む。

ミッション2 FIRST AID POST

LOCATION 救護所

主人公が救護所に運び込まれると、突然、謎の男たちに襲われる。救護所の中にある武器をかき集めて血路を開くミッションだ。ヘッドショットの説明がでるので、スローナイフでヘッドショットの練習をしておこう。鍵を使ってドアを開ける方法や、ライフキットで体力を回復する方法など、基本的な操作も学べる。



➡最初の敵に遭遇するとヘッドショットの解説がでる。

ミッションの流れ

❶ 救護所から脱出する

主人公を助けてくれた女性は息絶えている。女性が持っているスローナイフを拝借して右の部屋へ。鍵と武器を取って、敵が廊下を歩いてくるのを待ち伏せ。敵を倒したら反対側の出口にいる敵も倒し、小屋を出る。



←敵はスローナイフのヘッドショットで倒す。

❷ 崖に囲まれた通路を進む

小屋を出ると正面と右に向かうT字路になっている。右に敵がふたりいるので、まずは右に向かおう。さらに進んだ行き止まりにはライフキットがある。回収して引き返し、救護所の正面方向の通路を進むのだ。



➡十字マークのボックスの中にライフキット。

❸ マリーナを越える

右手の崖に敵が現れ、左手から回転して敵が登場するなど、攻撃が激しさを増すマリーナ。ボートやヘリコプターは相手にしなくていい。なお、崖の上の敵にはスローナイフは届かない。44スペシャルで倒そう。



←かなり遠いけど、ヘッドショット可能だ。

❹ マリーナ出口の攻防

マリーナの出口にさしかかると、ヘリコプターから降り立ったふたりが襲い掛かってくる。手前の敵から落ち着いて倒そう。出口の敵は、その場で応戦する場合と、トラックの陰に隠れて戦う場合があるぞ。



➡一気に間合いをつめてナイフを投げる。

❺ トラックで脱出する

最後の指示はトラックで脱出せよというもの。しかしトラックの鍵がないと乗り込んでエンジンをかけることができない。トラックの鍵は、小屋の陰に隠れた敵が持っている。倒してから回収しよう。

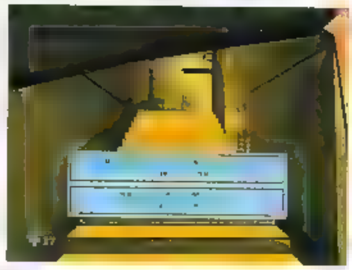


←倒した敵、大きなカーソルが現れるのだ。

ミッション3 WINSLOW BANK

LOCATION ウインズロー銀行

浜に打ち上げられたときに持っていた鍵を手がかりに、ウインズロー銀行に向かう。銀行では、銀行員や銀行の警備員を殺してしまうと、すぐミッション失敗になってしまう。ミッションの序盤は、椅子で殴って気絶させたり、人質を取るなどして警備員を無力化する工夫が必要だ。でも後半に出現する強盗たちは銃撃オーケー。遠慮なく撃ちまくろう。



➡ここでも人質や椅子攻撃に解説が入る。カーソルに注目だ。

ミッションの流れ

❶ 貸金庫を開ける

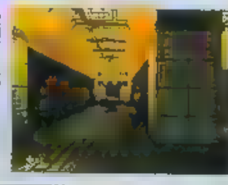
受付に鍵を提出すれば、銀行員が貸金庫室まで案内してくれる。いたって平和な時間。貸金庫を開け、時限爆弾を見るとまた回想シーンがフラッシュバック。回想が終わると爆弾が爆発するので、金庫から離れよう。



←爆風に巻き込まれると体力が半分近く減る。

❷ 頭取の部屋に行く

貸金庫室を出たら、通気孔から再び銀行内へ。格闘や椅子攻撃の説明が出るので、それに従って警備員を気絶させていこう。頭取の部屋には、警備員がドアを開けたあとに踏み込める。そして資料室で再び通気孔へ。



➡頭取の部屋を抜けるとそこは資料室だった。

❸ 磁気カードを奪いバルコニーへ

通気孔から出る部屋で女性を人質にとって、警備員3人を沈黙させる。そのまま磁気カードを使ってエレベーターに乗ったら女性は解放しよう。ここからは強盗団が相手に。ひとりずつ倒しながら非常階段を目指す。



←強盗は少しずつ出現するので周囲を警戒。

❹ 非常階段で銀行から出る

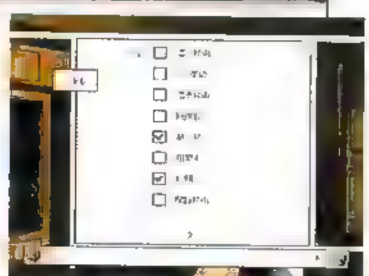
非常階段に出ると隣りの階段から狙い撃ちにされる。正面にいるので、あらかじめ照準を上向きにして外に出よう。このときフロアから地面に飛び降りるのではなく、目の前のはしごを使うこと。



➡見逃しやすいはしご。下を向けば使える。

格闘スキルで銀行員を気絶させよう

時限爆弾の回想シーンで、主人公は第六感と格闘のスキルを取り戻す。第六感は遮蔽物の向こうの敵の足音が「TAP TAP」と表示されるようになるスキルで、格闘は不意打ちで敵を気絶させられるようになるスキル。このミッションでは、椅子や灰皿を使わずに敵を気絶させられる格闘がとくに重要だ。敵に気づかれないように背後につき、素手で攻撃すればKOできる。

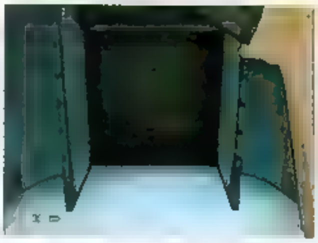


⬆失われたスキルは全部で8つある。ミッションを進めれば取り戻せるのだ。

ミッション4 UNDER ARREST:BROOKLYN

大統領暗殺の容疑でFBIに身柄を拘束された主人公。尋問を受けている最中にFBIが何者かに襲撃される。偶然(?)救出に来ていた仲間が手錠を破壊して自由の身に……。仲間の指示のとおりに屋上を目指すのだが、このミッションも銀行と同じく、FBI捜査官を殺してはならないという制約がある。FBI捜査官は背中にFBIとプリントされた制服を着ているので、外見ですぐにわかるぞ。

LOCATION FBIオフィス



↑防衛のためか、かなり入り組んだ構造になっている。ダミーのドアの数が多い。

ミッションの流れ

❶ FBIオフィスを探索する

最初の部屋を出たら、廊下を横断して通気孔へ。先の部屋に入ると廊下にいたFBI捜査官が部屋に入ってくるので、息を潜めて格闘スキル。戦意喪失のもうひとりと突き当たりの部屋のFBI捜査官も眠らせよう。



↑FBI捜査官が来たら少し離れて待つ。

❷ FBIオフィスが急襲される

3人目のFBI捜査官を眠らせた部屋からは通気孔で移動する。すると通路でFBI捜査官と襲撃してきた賊が銃撃戦をしている。主人公はどちらからも狙われる立場なので、人数が減ってから飛び出そう。



↑さらに進むと賊が侵入に使った穴がある。

❸ 敵と戦いながら屋上へ

廃墟と化している建物で、賊との戦いは激化する。家具や壊れたドアなど、障害物が多いので、しゃがんで障害物に隠れながら44スペシャルやショットガンで反撃しよう。床が崩れるところを降りたら屋上は近い。



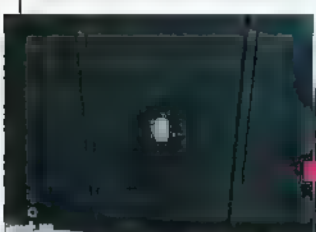
↑床下の敵を倒したら、左手に現れる敵も倒す。

オフィス内の物を利用してFBI捜査官を無力化

FBIのオフィスには椅子や灰皿、空きビンなど、武器になるものが豊富にある。FBI捜査官を殺してしまわないように、これらの備品を存分に活用しよう。通気孔の中に放置された鉄板や廃墟のガラス片なども武器になるので、周囲を観察しながらカーソルの変化に注目しよう。

↓接近しすぎると失敗するので、半歩ぐらい離れた場所から攻撃すること。





↑最初に尋問される部屋の壁にスイッチがある。よく注意しないと気づかないが、操作可能のカーソルに。

↓スイッチを操作すると、壁がどんでん返しになってバーが現れる。ビンを武器にしよう。



ミッション5 ON THE ROOFTOP

救出に来てくれたジョーンズ少佐とともに脱出行。どんな高いところもフックさえかかれば安全に昇降できるフックショットと、遠距離の敵をスコープで狙撃できるスナイパーライフルという、新しいふたつのアイテムを得て、ヘリコプターを目指す。いっしょに行動するジョーンズ少佐にも体力があり、死んでしまうとミッション失敗だ。ジョーンズをひとりで行かせないように気をつけよう。

LOCATION ビル屋上



↑ビルから落ちてしまうと、どんなに体力があってもゲームオーバーだ。

ミッションの流れ

❶ ジョーンズ少佐について行く

ジョーンズ少佐がフックショットやスナイパーライフルの使いかたをレクチャーしながら先導してくれる。フックショットで降下するシーンは敵の数が多いので、ヘッドショットで確実に数を減らそう。



↑敵は2回に分けて出現する。波状攻撃だ。

❷ ビルの中に入りさらに前進

とあるビルの屋上から鍵を破ってビルの中に入るも、やはり敵の待ち伏せ。家具や壁を盾にしているので、グレネードであぶり出すか根気よく待ち続けるしかない。ここを突破して、つぎは非常階段を上っていく。



↑グレネードを残り1秒ぐらいで投げる。

❸ セキュリティーボックスを破壊

助走をつけたジャンプで隙間を飛び越えたら再び室内戦。このあと対スナイパー戦、室内戦、ジャンプなどをくり返し、いよいよヘリコプターの目前に迫る。右手の建物内のセキュリティボックスを破壊するのだ。



↑ここに出るRPG兵はライフルで狙撃する。

❹ ヘリコプターに乗り込む

ジョーンズ少佐はセキュリティー解除を要請したまま先行してしまうので、少佐が死んでしまうとしたらこの場面だ。無事にセキュリティーを解除して金網が開いたら、敵を倒しつつヘリコプターに乗り込もう。



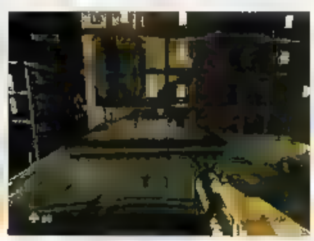
↑少佐の周囲に現れる敵をすぐ倒すのだ。

フックショットでビルを渡れ

フックショットは昇降できるだけのアイテムではない。左スティックの前後で、振り子のように振ることもできるのだ。これで勢いをつけてXボタンでフックを外せば、離れたところにも着地できる。



↑前後に揺れる振り子の動きだけではなく、フックを外すタイミングも重要だ。



↑応用すれば真下に降りるだけじゃなく貯水タンクの屋根に着地することも可能。

エックス攻略 X capture

デフォルト5キャラクターの無双演武シナリオを徹底攻略

戦国無双

SENGOKU MUSOU

今回はまず最初に、城外戦と城内戦の基本をおさらいする。そのあとに、デフォルト5キャラクターの無双演武シナリオについて詳細に取り上げ、攻略していこう。

センゴクムソウ		アクション	
コーエー		コーエー	
発売中（7月27日）		7140円［税込］	
5.1ch			
非対応		12歳以上	
18ブロック		―	

城外戦と城内戦、異なる戦闘をスムーズにこなしてシナリオを完遂せよ

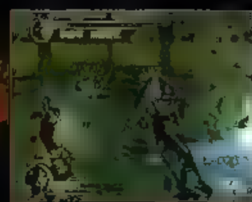
本作は城外戦と城内戦というふたつの舞台で戦いがくり広げられる。最初はプレイヤー武将の特徴を把握し、さまざまな戦いに対応できるように経験を積むことが必要だ。戦闘シーンではいろいろな技を試してみよう。城外戦と城内戦の戦闘スタイルの違いにも注目。城外戦ではミッションの遂行が最優先となり、広い野外を走り回らねばならない。城内戦では罠が張り巡らされた複雑な迷路を突破するのがポイントとなる。戦う舞台によって、要求される行動やテクニックが異なるのだ。



⬅城外戦のあとにすぐ城内戦が始まるシナリオもあるぞ。

無双奥義が戦いのカギを握る!

無双奥義を発生させてからの攻撃は、威力が高く敵に包囲されたときに有効だ。攻撃範囲の広い攻撃を使って無双ゲージを溜め、溜まったらすぐに無双奥義を使ってザコ兵を一掃しよう。攻撃を食らっている最中でも発動できるので、武将の攻撃に対する反撃として使うのもいい。また城内戦の武将との一騎討ちで体力が少なくなった場合は、ゲージが溜まるまで粘って無双奥義のみで戦っていこう。



⬆広範囲をカバーする技で速くゲージを溜めよう。



⬆体力がなくても無双ゲージを溜めれば逆転可能。

城外戦の心得

心得其の一 す速くミッションを達成せよ

敵将の馬を奪って利用



⬆相手の馬を奪って使ってもいい。前田慶次の乗っている松風が狙い目だ。

城外戦では、ミッションをす速く達成していくことが勲功を多く獲得するカギになる。戦闘を速く終わらせ、馬を利用して最短ルートでつぎの目的地へと急いでいこう。ミッションが複数同時に起こった場合は、どちらかのミッションを優先するしかない。どちらを優先するかはそのシナリオによって違うので、試行錯誤を重ねていこう。武将を倒すときは、配下武将の有無とその場所をマップ画面でチェック。余裕があれば配下武将から倒す。速く進めたいときは、軍団長を倒せば配下武将は撤退する。

心得其の二 本陣の状況はこまめに確認

注意したいのは、プレイヤー武将の敗北以外に敗北条件が設定されている場合。味方の本陣が落ちたり、ほかの武将の敗北が条件に設定されていることもある。このようなときは、伏兵などで本陣や味方武将が狙われることが多い。メッセージに注意し、マップ全体を見渡してピンチを未然に防ぐようにしよう。目先の武将との戦いにこだわっていると、取り返しのつかない事態に陥るぞ。



⬆味方の本陣が落ちると、敗北となってしまうシナリオもある。こまめにチェックだ。

城内戦の心得

心得其の一 むだな戦闘を避け出口を目指す

城内戦では敵と無理に戦わず、ひたすら階段を目指そう。体力回復が少ないので、下手にダメージを負うと致命傷になりかねない。罠はジャンプや緊急回避でかわして進むこと。迷ったら右手か左手どちらかの壁に沿って、ずっと進んでいけば道が開けるはずだ。服部半蔵や、くのいちといった2段ジャンプの可能な武将は、はしごのかけてある壁に注目。ここを2段ジャンプするとアイテムを獲得したり、近道ができる。

鉄砲隊の長を倒して体力回復



⬆配置された部隊のリーダー格を倒すとアイテムを落とす。鉄砲隊の長が狙いやすい。

心得其の二 罠を無難に回避せよ

城内の罠に引っ掛かると体力の消耗が激しい。城内戦では体力回復が少ないため、罠にはできるだけ引っ掛からないようにしよう。床が落ちるタイプは、ジャンプして回避すればオーケー。振り子刃や鉈を発射する壁は、緊急回避でかわしていこう。合わせ壁は緊急回避でもかわせるが、近づいて罠を発動させ、その直後に進むという方法を使ってもいい。



⬆振り子の鎌などは、緊急回避でかわせば問題なく進むことができる。



⬆トゲのついた壁に近づき、直前で止まって壁を動かした直後に進む。

キャラクター別無双演武攻略

能力の違いとシナリオ分岐条件をチェックせよ

ここではデフォルトで使える5人のキャラクター武将について紹介していこう。武将はそれぞれ能力が違うので、まずその特徴を把握し、経験を積んでいくといい。武将には攻撃力の高いタイプや、移動に優れたタイプがいる。その持ち味を考えて装備アイテムを変えたり、技能を習得していく。戦闘ではチャージ攻撃の特徴を調べ、有効な連係を見つけよう。X連打でも安定した戦いができるが、XXY、XXXYからのY連打が威力を発揮する武将も多いので要チェックだ。

各武将のシナリオは途中で分岐する。条件を把握してミッションを遂行し、シナリオを最後まで見届けよう。



↑X連打だけでなく、Yをからめたチャージ攻撃を使っていこう。そうすれば戦いが楽になるはずだ。

↓真田幸村の分岐は特殊。いったん武田信玄のシナリオをクリアーしなければ分岐しない。



キャラクター成長の個性に注目

キャラクターの能力には個性があり、攻撃力と体力が多いパワータイプ（上杉謙信）や、移動速度が速いスピードタイプ（服部半蔵、お市）が存在する。パワータイプは移動速度、スピードタイプは攻撃力や体力などが伸びにくいので、その部分を重点的に強化するといい。体力や無双ゲージは武将を多く倒して勲功を獲得すると伸びやすい。移動速度はミッション評価で、武器攻撃力は奥義評価で上昇する。また、各武将の技能のツリー構造はそれぞれ違う。習得したい技能の場所は把握しておこう。



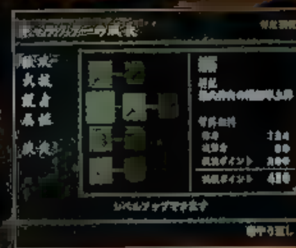
←上杉謙信は攻撃力が高いが、移動速度が遅い。



←服部半蔵は体力が伸びにくいので注意。

成長に関係する技能は早く覚えよう

勲功が99999に成長すると技能ポイントが入らなくなるので、必要な技能から習得しよう。まず習得するのは、体力ゲージ、無双ゲージの伸びに関わる活心、心覚だ。できるだけ最初にレベル3まで覚えておこう。そのほか、リーチの長くなる居合、チャージ攻撃力アップの練気、無双奥義の威力が上がる虎乱が重要。レア技能は皆伝、無刀取りを習得しておきたい。



↑武将ごとにツリー構造が違う。活心、心覚の場所は早めにチェックしたい。



真田幸村 通常技のリーチを活かして攻撃せよ

攻守、移動速度などすべてにバランスがとれた武将で使いやすい。とくに通常攻撃のリーチが長いので、適当に振り回しているだけでも有利に戦いを進められるだろう。1対1で戦う場合は、XXXYからのチャージ4-1、4-Fの攻撃が有効。チャージ4-1は直線的だが威力が高いので、武将と戦うときに有効に活用していきたい。無双ゲージは長めなので、無双奥義もなかなか使えるキャラだぞ。



↑有力武将との戦いにおいては、XXXYからのY連打を使っていくと有利だ。

シナリオチャート

川中島の戦い → 三方ヶ原の戦い

- シナリオA：長篠の戦いA → 上田城防衛戦 → 大坂夏の陣
- シナリオB：長篠の戦いB → 安土城攻略戦 → 山崎の戦い

シナリオ分岐条件（シナリオBに進む条件）

三方ヶ原の戦いで、服部半蔵の武田信玄暗殺を阻止する。そのためには、武田信玄の無双演武をクリアーしておく必要がある。そして服部半蔵が出現したあとに、半蔵が本陣に達するよりさきに本陣に帰還するか、半蔵を撃破する。

シナリオピックアップ 長篠の戦いA

開始直後に長篠の城を落としたあとは、設楽が原の最前線の戦闘に加わってはいけない。少しすると本陣裏の鳶の巣山から伏兵が出現し、本陣が危険になるからだ。伏兵を予期して待ちかまえ、出現と同時に伏兵を率いる酒井忠次を倒し、敵の詰め所も落としておくこと。その直後には前田慶次ほか、敵の各武将が本陣に殺到するので、つぎつぎと撃破していく。服部半蔵を倒し、"織田信長を撃破せよ"のメッセージが出たら織田信長へとうって出る。前田慶次の馬を奪って急いで倒しにいこう。



←設楽が原の敵武将をすべて倒しても、伏兵を放置すれば本陣は落ちる。



←勝頼が長篠城に退けば、守りは堅くなる。このあいだに信長を討ちにいく。

シナリオピックアップ 大坂夏の陣

開始直後に前田利常と松平忠直を誘い込んで、砲撃を始動させる。国崩し砲を4機撃破したら、秀頼に会うためにすぐに本陣へと向かおう。マップ左上の西門からしか入れないので、大きく迂回して西へ回ること。この途中、真田丸を出てから少し西に進んだ地点で、戦草鞋が手に入る。秀頼と会ったら西門前に伊達政宗が出現するので、前もって移動しておいて迎え撃とう。そのあとは家康の本陣に突撃する。本陣前で閉じこめられるが、このとき体力をフルにしておくこと。本陣では家康が逃げるので、服部半蔵と一騎討ちとなる。

絶体絶命の戦いに孤軍奮闘して勝利せよ



↑西門へ向かうときには戦草鞋を利用。余裕があれば西の詰所を奪っておく。

シナリオチャート

桶狭間の戦い → 三方ヶ原の戦い → 神君伊賀越え → 上田城潜入 → シナリオA 大坂夏の陣 / シナリオB 大坂城潜入

シナリオ分岐条件(シナリオAに進む条件)
上田城潜入で、城の地下一階～三階で情報をすべて集め、地下四階へ進む。情報を集め終わるまえに下の階に進んだり、それまでに敵の兵と戦闘すると失敗となる。

服部半蔵 チャージ攻撃が強力! 防御力の低さに注意


↑チャージ4-Fで敵を巻き込んで無双ゲージを溜め、無双奥義で撃破していく。

忍者らしく、攻撃力は高いが体力、防御力ともに低いといった特徴ある能力の持ち主だ。攻撃の要はXXXYからの鎖鎌を振り回す攻撃。このチャージ4-F攻撃は攻撃範囲が広く、ガードの固い敵にも有効になる。さらにこの技に属性をつけたり、チャージ攻撃力が上昇する練気の技能を身につけるとよりパワーアップ。2段ジャンプという忍者ならではの特殊能力も持っているので活用していこう。

シナリオピックアップ 桶狭間の戦い

家康の本陣近くに朝日奈泰朝がいるので、まずさきに撃破しておくといい。最初のミッションは、今川義元を攻撃するというもの。今川義元に近づくには、忍びの道を進む必要がある。途中の崖は2段ジャンプで上っていこう。義元に会ったらミッション達成となるが、できればそのまま義元を撃破。すると"詰所を封鎖せよ"のメッセージが出るので、今川軍の詰所をすべて叩く。そのあと鳴海城を落とし、徳川家康を脅かす羽柴秀吉の撃破に向かう。この順番で冷静にミッションを遂行していこう。

2段ジャンプで忍びの道を走れ

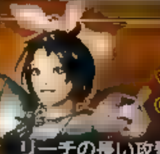

↑忍びの道は2段ジャンプを使わないと進めない道のこと。迅速に敵本陣に迫れ!

シナリオピックアップ 上田城潜入

地下一階から三階までは敵と戦闘せず、情報を集めることが目的となる。地下三階まで敵に見つからずに情報を集められるかどうかで、シナリオが分岐するので注意。地下一階は床が浮いている場所があり、それを3ヵ所踏むと隠し扉が開いて進めるようになる。地下一階は1ヵ所、地下二～三階はそれぞれ2ヵ所、障子越しに会話を聞き取って情報を集めよう。障子を斬ったり情報を集めずに進むと失敗となる。梯子のある壁は2段ジャンプで上ってアイテムが取得できるので、見落とさずに進んでいく。

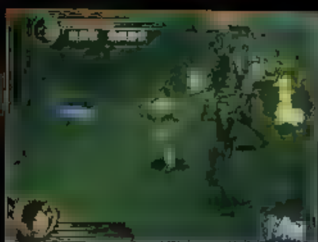

↑一定時間内に障子越しに会話を聞き取るのだ。障子を斬ると失敗。


↑ミッションを失敗すると、地下五階で真田幸村と戦闘になるので注意。



お市 リーチの長さが魅力! 技の隙に注意せよ

リーチの長い攻撃が魅力だが、攻撃力は低い。リーチを活かして手数で攻め立てていこう。体力、防御力は低いので注意。基本となるのは通常攻撃の連打。比較的隙が少なく、安定したダメージを与えられる。リーチの長さや攻撃力はXXXYからのY連打のほうが上だ。ただし隙も大きいので、状況によって使い分けていこう。1対1の戦いでは、XXYからのY連打の攻撃もなかなか使える。


↑XXXYからのY連打は隙が大きいので、無双奥義につなげるなど工夫しよう。

シナリオチャート

桶狭間の戦い → 稲葉山城攻略戦 → 姉川の戦い → シナリオA 安土城潜入 → 本能寺の変 / シナリオB 安土城攻略戦 → 本能寺の戦い

シナリオ分岐条件(シナリオBに進む条件)
姉川の戦いで、冒頭の4つのミッション(徳川家康撃破、前田慶次本陣突入阻止、濃姫撃破、美濃三人衆本陣突入阻止)をすべて成功させる。すると「速やかに織田信長を撃破せよ」とのメッセージが出るので、一定時間内に織田信長を撃破する

シナリオピックアップ 姉川の戦い

スタート直後はまっすぐ橋を渡り、明智光秀を倒しておこう。するとあとで出現する前田慶次との戦いが楽になる。朝倉軍が救援を求めてきたら徳川家康の撃破に向かう。家康をすみやかに倒せば朝倉軍撤退は防げる。その後、前田慶次を倒したらマップ左下にいる濃姫に会いにいき、これを撃破。すると直後に伏兵の美濃三人衆が本陣めがけて進軍する。これを予測しておき、濃姫を倒したらすぐに本陣近くまで戻るようにしよう。本陣侵入を阻止できれば正規エンディングへのシナリオに分岐する。


↑最初に明智光秀を倒しておけば、巨大橋で押し込まれることがない。


↑濃姫を倒したら急いで本陣に戻ろう。すぐに伏兵が押し寄せてくる。

シナリオピックアップ 本能寺の変

開始直後に、明智秀満が火計のためにやってくる。急いでに近づいて倒し、火計を阻止しよう。その後松田政近と東の詰所を潰していると、森蘭丸のいる南門が開門するはず。すぐに南門に急行し、さらに本道南門が開門するまで待って織田信長と合流する。合流する速さが決め手だ。その後は敵の武将を倒しつつ、数ヵ所ある西の詰所を潰していく。本能寺西門あたりには多数の鉄砲隊が出現するので、できるだけ速めに壊滅させよう。ミッション成功のために、信長が脱出地点に達するまえには明智茂朝を倒しておくこと。

火計を阻止せよ! 包囲網から脱出せよ!


↑信長への合流が遅れると、濃姫が反逆し、本能寺内の詰所が奪われて大ピンチになる。

シナリオA
川中島奇襲戦

川中島の戦い → 小田原城潜入 → 上田城攻略戦 → 岐阜城攻略戦

シナリオB
姉川の戦い

シナリオ分岐条件(シナリオAに進む条件)
岐阜城攻略戦の城内戦で、ミッション1~4を3つ以上成功させる

シナリオピックアップ 上田城攻略戦

まず最初に東に向かい、詰所を奪いつつ真田幸村を倒す。すると幸村が2ヵ所で出現するので、本陣に近いほうの撃破に向かおう。本陣に迫られると士気が下がり、追い込まれることになる。本陣に近い幸村を倒したら、もうひとりの幸村を撃破。すると真田信之とくのいちが出現する。マップ中央から来る信之は奪った詰所で足止めできるので、くのいち→信之の順で撃破する。直後に武田信玄が出現するが、配下武将を倒しつつ逃さずに倒すこと。


↑真田幸村が2ヵ所で同時に出現する。まずは本陣に近いほうを倒していく。


↑本陣に迫られやすいのはくのいちのほうだ。さきにくのいちを倒しておこう。

上杉謙信 圧倒的な攻撃力! 足の遅さがネック


↑XXYからのY連打の攻撃は、直線的だが絶大な威力を発揮する。ぜひ使っていこう。

攻撃力が高く、チャージ攻撃も多彩で使いやすい。騎乗攻撃も非常に強く、攻撃面の能力は突出している。いっぽう最大の欠点は足の遅さ。城外戦では馬鞍を装備し、馬で移動して足の遅さをカバーするようにしよう。攻撃の要になるのは、XXYからのチャージ攻撃。威力が非常に高く、敵武将から大ダメージを奪える。ザコ兵との戦いでは騎乗からどんどん攻撃していくといいだろう。

シナリオピックアップ 岐阜城攻略戦

岐阜城攻略戦は、城外戦と城内戦の2部に分かれている。城外戦では、まず柴田勝家をおびき寄せて撃破。そして東にいる蜂須賀小六を倒し、詰所を奪っておく。墨俣城に天梯車が設置されたら羽柴秀吉を撃破し、続いて現れる前田慶次を倒しておこう。すると織田信長を倒したあと、慶次が本陣へ救援に駆けつけてくれるので伏兵が怖くない。城内戦では各階を一定時間内に突破すればミッション達成となり、シナリオ分岐条件が満たされる。前田慶次を倒しておけば、ここで慶次が出現しないのでミッション達成が容易になる。

シナリオ分岐は城内戦の速さで決まる


↑前田慶次は必ず倒しておこう。そうすればあとの展開がかなり楽になってくる。

明智光秀 騎乗からの攻撃を使え

防御力に秀でており、安定した戦いが期待できる。ただしチャージ攻撃は隙が大きく、威力はあるものの使いこなすのが難しい。結果的に隙のない通常攻撃をメインに戦うことが多くなるので、地道な戦いが要求される。その欠点を補うには騎乗からの攻撃を効果的に使うといい。騎乗からのXXY、XXXYの攻撃力はなかなか。敵武将に対しても、馬の上から少しずつ体力を奪っていこう。


↑騎乗からの攻撃もあなどれない。うまく使いこなして戦闘を有利に進めよう。

シナリオピックアップ 本能寺の変

火計を成功させ信長を仕留めよう


↑火計が失敗すると信長を逃がしやすい。火計部隊を慎重に守っていくこと。

戦況を有利に進めるためには、まず火計を成功させたい。火計部隊はすぐ森蘭丸からの刺客に狙われるので、出現したらともに行動して敵部隊を倒していこう。旋忍、鉄砲隊の長などのリーダー格を狙って戦うといい。リーダー格を倒せば配下は散り散りに逃げていく。火計を成功させたら、本能寺の本堂近くの門がすべて解放され、織田信長が脱出を図る。この直後に、マップ画面に切り替えて信長の脱出地点を確認。脱出されないようにあらかじめ回り込んで戦っていく。ほかの武将にかまわず、信長を逃さないようにすること。

稲葉山城防衛戦 → 伊勢長島殲滅戦 → 本能寺の変

シナリオA
山崎の戦いA → 岐阜城潜入

シナリオB
安土城防衛戦 → 山崎の戦いB

シナリオ分岐条件(シナリオAに進む条件)
本能寺の変で、織田信長が脱出地点に到達するまえに、信長を撃破する

シナリオピックアップ 山崎の戦いB

まずは天王山の東西にあるふたつの門を守ることが最重要課題。スタートしたら、東門を駆け降りて佐々成政を撃破しよう。そうしたらすぐ引き返し、西門の滝川一益を撃破する。この時点でふたつのミッションが達成できる。再び東門の先に戻り、織田信忠と戦いつつ、あとから出現した羽柴秀吉を倒す。ここまで成功させれば、戦況はかなり有利になる。森蘭丸と出会ったら、戦わず蘭丸の近くで粘ろう。すると蘭丸が寝返るので、あとは信長を倒すだけだ。


↑霧が発生するが、惑わされずに東門と西門を破ろうとする敵を撃破する。


↑蘭丸の攻撃を一定時間耐えれば仲間になる。蘭丸の部隊も残しておくこと。

終焉の地・リバティー島まで一気に攻略!!

DEUS EX INVISIBLE WAR™
デウスエクス：インビジブル・ウォー

物語が終局に迫るにつれ、ミッションもいっそう困難を極めてくる。今回は一気にエンディングまでナビゲート！

SPEC FPS
デウスエクス：インビジブル・ウォー / FPSアドベンチャー
アイドス / ION STORM
発売中（6月17日） / 7140円［税込］
— / DX 3+
CP — / 1名以上
2040ブロック —

近づく最終決戦のとき!!協力する勢力を選択せよ!!

今回攻略するカイロ以降のステージでは、依頼を受ける勢力をどこかひとつに絞って進めていくことをオススメ。カイロで依頼を無視した勢力とは最後のリバティー島で敵対することになり、難度が上昇するからだ。協力する勢力を決め、本誌のチャートで行動手順を確認しよう。



←各勢力の主導者たちとも対面し、依頼を受けることになる。

乱立する勢力のそれぞれの目的は!?

物語の進行とともに姿を見せ、主人公アレックス Dに接触してくる新勢力の数々。複雑化する世界の中で自分の立ち位置をはっきりさせるため、ここで主要勢力の目的を把握しておこう。

●イルミナティ
WTOとオーダーが陰で操っている勢力。テンプラーズの台頭により実態を表す。

●テンプラーズ
生体改造を否定し消し去ろうとする。シカゴでのテロの実行組織でもある。

●アポストルコープ
前作の主人公たるJC デントンが唱える、全世界の平等化を推し進める組織。

●オマー
ブラックマーケットを牛耳る。他勢力すべてを壊滅させるよう持ちかけてくる。

WTOとオーダーのサミットの裏では…… —トリール—

トリール市メインストリートでは自発的に攻撃をしかけないように注意しよう。ブラックゲートの廃墟や研究所は、かなり暗く入り組んだ場所での戦闘になる。回復アイテムに余裕があれば、目に暗視能力をインストールするのも有効だ。新機種が登場し出すタレットには十分警戒を。

勢力別ストーリー進行チャート

トリール市

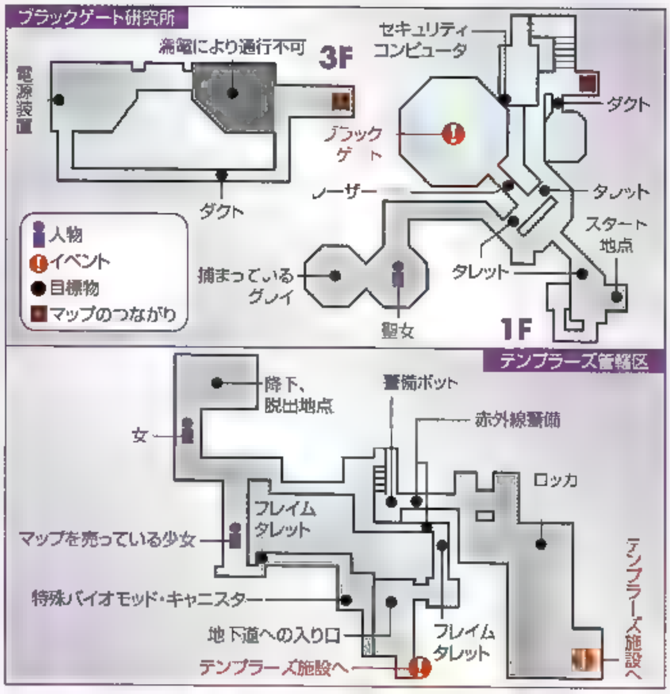
- トレイサー・トンの発見（ナイン・ワールド）
- SSC本部へ行く（トリール市メインストリート）
- ブラックゲート廃墟へ行く（メインストリート、広場）
- ブラックゲート研究所へ行く（ブラックゲート廃墟の建物2階）
- 聖女を救出する（ブラックゲート研究所）
- SSC本部で説明を受ける（メインストリート、SSC本部）
- パイロットを雇う（ナイン・ワールド）

テンプラーズ管轄区

- 施設への入り口の捜索（テンプラーズ管轄区）
- モジュールを入手（テンプラーズ施設内、サマンの部屋の壁）
- トリールに帰還（テンプラーズ管轄区降下地点）

トリール市

- 電源の修復（ブラックゲート研究所2階）
- ブラックゲートの修復（ブラックゲート研究所1階・ゲート制御室）
- ゲートへの侵入（ブラックゲート研究所1階）

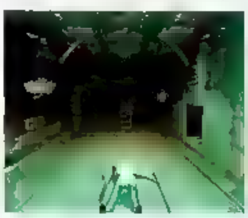


—トリール— ブラックゲート廃墟、研究所を占拠したテンプラーズ

ブラックゲート廃墟に入ると戦闘用ボットがいるが、ボットのロケットランチャーは射程が長いため、遠距離戦は危険。ここは背を向けるのを待って一気に接近してみよう。近距離で背後に回りこみつつ、接近武器で殴るのだ。なお、廃墟建物内ではほとんど視界が利かない。意図的に発砲し、音に反応して近づいてくるテンプラーズ・パラディンを順に倒していくのが安全だ。廃墟2階の隠し扉から研究所に入ったら、タレットを優先的に破壊すること。

入り組んだダクトを利用

クリアーに不可欠な部屋はもちろん、バイオモッドなどのアイテムを入手できる部屋も、ロックされていて入れないことが多い。通路でダクトを捜そう。



←すべての通路と部屋はダクトでつながっている。見逃すな！

—テンプラーズの施設— テンプラーズ・パラディンを一掃してからモジュール入手

ブラックゲートを起動するためのモジュール入手が目的。施設付近にはバイオモッドエナジー回復ボットがいるので、ここを起点に敵と戦い、ダメージを受けたらバイオモッドの"回復"で体力を回復→ボットでバイオモッドエナジーも回復、といった回復技を多用しよう。モジュールは施設の1階、サマンの部屋の壁に備えつけられた機械から入手できる。この機械はセキュリティーマシンのような見た目をしているので、忘れずに調べて入手しよう。

割れた窓ガラスから侵入して2階へ

建物には1階のドアからも入れるが、大勢の敵と正面から撃ちあうことになってしまう。2階から侵入し、1階のテンプラーズやタレットを排除しよう。



←1カ所だけ割れた窓が。誰もいない2階から1階を攻撃しよう。

Antarctica JCデントンとの接触 南極

ブラックゲートと同じく、ここもテンプラーズによって占拠されている。ステージの広さに対するテンプラーズ・パラディンの数自体は少ないのだが、ひとりひとりの持つ武器の性能や体力などが恐ろしく上昇している。光学迷彩などによる隠密行動の重要性も上がってくるぞ。

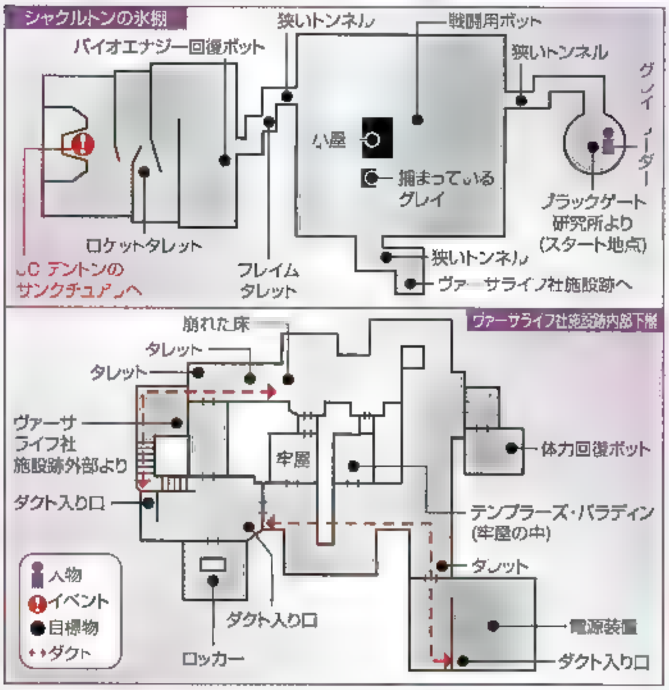
南極ストーリー進行チャート

JCデントンのサンクチュアリ

- JCデントンのサンクチュアリへ向かう（シャクルトンの氷棚）
- 5つのプロセス・モジュールを起動（JCデントンのサンクチュアリ）
- JCデントンの蘇生（JCデントンのサンクチュアリ）
- JCデントンとの会話（JCデントンのサンクチュアリ）

ヴァーサライフ社施設跡

- ヴァーサライフ社施設跡に向かう（シャクルトンの氷棚）
- 電源ジェネレーターの起動（ヴァーサライフ社施設跡内部下層）
- パイロット・ビーコンの起動（ヴァーサライフ社施設跡外部の小屋付近）
- ヘリコプターと合流（ヴァーサライフ社施設跡外部）

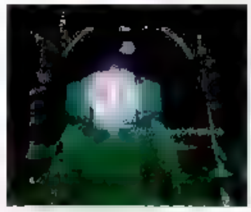


―JCデントンのサンクチュアリ―
JCデントンの覚醒と、ビリーとの再会

サンクチュアリに向かうまでには数人のテンプラーズ・パラディンがいる。「ダメージを受けないように」という観点では光学迷彩などで戦わずに進みたいところだが、彼らが持っているロケットランチャーは必ず回収しておきたい武器。グレネードやスナイパーライフルを惜しみなく使い、ひとりだけでも倒そう。サンクチュアリでは物語の核心に触れる展開が待ち受けるぞ。

ヘリオス・プロセッシング・モジュールの起動

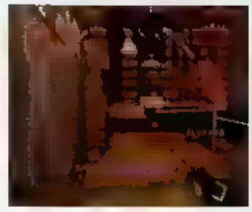
モジュールは調べるだけで起動する。そのあと別の場所にテレポートするので、そのさきでも同じように起動しよう。それを5回くり返すのだ。



←これが目的のモジュール。この周辺にはハシゴがあり、その下にはアイテムも。

ビリーと戦うか否か

最終的にテンプラーズルートに進むつもりなら、ビリーを殺害しないのもあり。ここで殺害しない場合、最終ステージで仲間として再登場するぞ。



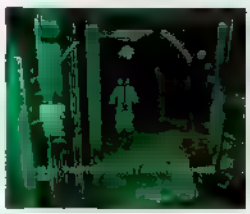
←多少のダメージには目をつぶり、モジュールを探すため、逃げ切るのもアリ。

―ヴァーサライフ社施設跡―
大量発生するグリーセルに注意せよ

カイロに向かう手段を得るのが目的。ここで現れる生物"グリーセル"は体力こそ低いものの動きがすばやく、さらに毒を帯びた攻撃をしてくる。一度ダメージを受けるとしばらく体力が減り続けてしまうので、早めの回復を心がけよう。なお、テンプラーズ・パラディンも数人現れるが、シャクルトンの氷棚にいたような強力なタイプではない。弾薬の消費が少ない武器で倒そう。

檻の中のテンプラーズ・パラディン

ヴァーサライフ社施設跡内部の下層には、ひとりだけ生き残ったテンプラーズ・パラディンがいる。助けを求めてくるがメリットはない。基本は無視で。



←メリットがないどころか、助けた瞬間に攻撃されて戦闘になってしまう。

パイロット・ビーコンの起動

電源装置の起動後は地上でパイロット・ビーコンを探す。場所はシャクルトンの氷棚からヴァーサライフ社施設跡外部に入った目の前の小屋付近だ。



←パイロット・ビーコンのありかは、小屋の壁に黄色い文字で書かれている。

ステージ上で待ち受ける難所のケース別対処法

物語終盤ともなると、単純に銃のみで正面から飛び込んだのでは、すぐに返り討ちにあってしまう。ここではステージで待ち受ける難関に対し、どう対処すれば最小限の被害で突破できるのかをケース別に考えてみよう。

① ポットやタレットは接近武器を使って対処する

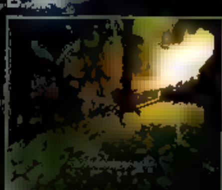
バイオモッドのEMP攻撃能力を最大までパワーアップさせ、近接武器でポットやタレットを殴ると、そのポットは味方を攻撃し始める。さらに筋力強化を最大まで施しておけば、簡単に破壊、停止させることもできるぞ。

A.停止させる



←エナジーブレードを使えば、タレットなら2発、監視カメラなら一発で停止させることが可能。

B.操る



←EMP攻撃能力でポットを操る能力は一定時間で効果が切れる。不要になったら破壊しよう。

② 重勢力集団はスナイパーライフルとロケットランチャーで対抗

質、数ともに上昇する兵士たち。終盤ほど、スナイパーライフルなどによる遠距離狙撃が重要になる。だが相手の体力が高く、1発では倒せない場面も。そこで、プラスして使いたいのが、"一度攻撃したあと、接近してくる相手から遠ざかり、相手が止まったらまた攻撃する"といったヒットアンドアウェー戦法。焦らずじっくりと戦おう。



→リバティー島ではシェル・スカベンジャーを装備したロケットランチャーを多用するのも◎。

③ 赤外線警備はハンドガンやショックグレネードで

赤外線レーザーのみならグレネード、ガラスに組み込まれている場合はグラス・ディスタビライザーを装着したハンドガンで突破。一度でも赤外線警備に認識されると、そこが中立地帯でもタレットから攻撃されるようになるぞ。



←破壊するとき大きな音がなるが、警報されるよりはマシ。

テンプラーズに占拠された都市 —カイロ— Cairo

マップつながりは物語前半のカイロとまったく同じ。アーコロジー・エアターミナルに到達するとテンプラーズからも依頼が入り、いったん停戦状態になる。この時点で3つの勢力からの依頼が入ることになるのだが、ここでどの勢力からの依頼を遂行するかが重要。ここで引き受けた勢力が、最終ステージであるリバティー島での"味方"勢力となるからだ。

—ノース・メディナ～アーコロジー・エアターミナル— テンプラーズ・パラディンから隠れて移動

全エリアがテンプラーズ・パラディンに占拠されている。彼らに有効なロケットランチャーも、建物内のため非常に使いづらい。ここは光学迷彩で切り抜けよう。ノース・メディナからオーダー・モスク、アーコロジー107・108と通過し、アーコロジーのエアターミナル第24格納庫へ向かうのだ。

利用できないエレベーターも

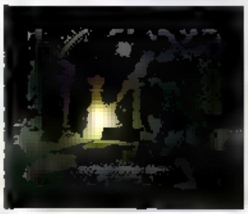
サウス・メディナには直接アーコロジーに行けるエレベーターもあったが、このステージでは大破している。回り道になるが、まずはオーダー・モスクへ。



←エレベーターが動かないだけでなく、手前にテンプラーズ・パラディンも。

オーダー・モスクの戦闘用ポット

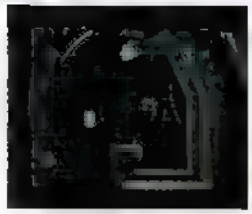
オーダー・モスクの戦闘用ポットはすぐに倒さないのも手。EMP攻撃能力を最大強化した状態なら、近接武器で殴っただけで操ることができるぞ。



←つぎつぎにやってくるテンプラーズ・パラディンをどんどん倒してくれる。

アポストルコーブ ルート —ポール・デントンの再生—

ポール・デントンを再生するまえに通路のテンプラーズ・パラディンを全滅させておくと、再生後の戦闘がかなり軽減。それには第23格納庫からロケットランチャーを撃つのがオススメだ。なお、イルミナティ・エリートを第24格納庫内で倒すのは厳禁。倒したときに発生する毒ガスでポールが死んでしまうぞ。



←ロケットランチャーの爆発地点に、つぎつぎとテンプラーズ・パラディンが集まってくる。

イルミナティ ルート —ポール・デントンの殺害—

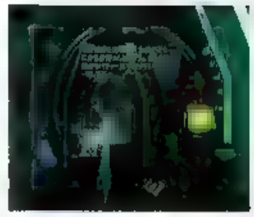
通路のテンプラーズ・パラディンを倒して第24格納庫に侵入するまでは、アポストルコーブと同じ手順を踏もう。最後のポール・デントンへの対応だけでルートが分岐するのだ。殺害したらすぐに第24格納庫と第23格納庫のあいだにあるハシゴで2階に向かい、パイロット・ビーコンを起動させよう。



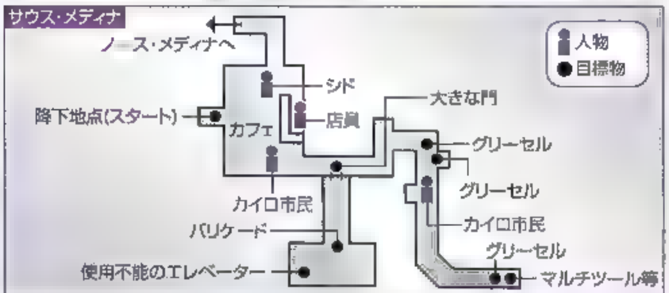
←兵士が残っていると、この通信が入った瞬間、エアターミナル各所で戦闘が勃発する。

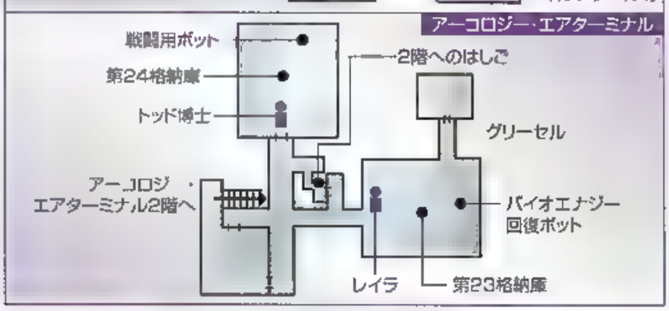
テンプラーズ ルート —トッド博士への血液の提供—

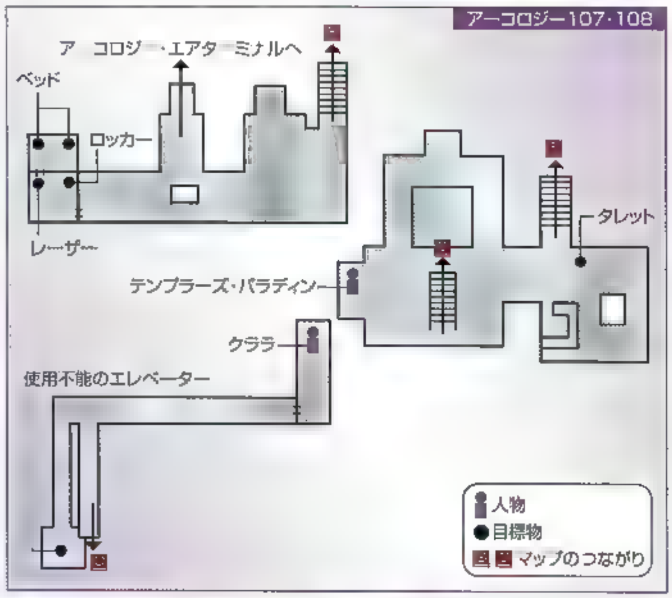
第24格納庫にいる博士と会話し、血液を提供すると最初のプライマリーゴール完了。だが、しばらく時間が経つと、テンプラーズ・パラディンから攻撃されることがある。提供後はイルミナティ・エリートとテンプラーズ・パラディンの戦闘も起こるが、無視してパイロット・ビーコンに向かうべし。



←2階にはイルミナティ・エリート兵が。光学迷彩を使うので油断しないように。



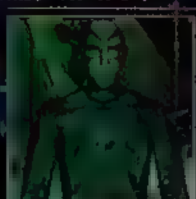




終盤に登場する危険な兵士たち

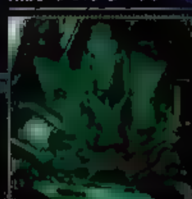
オマー以外の主要な3勢力には、それぞれ強力な兵士たちが所属している。それぞれ持っている武器も体力も、さらに倒したあとの反応まで
もが異なる。ここではそれぞれがどのような性質があり、どう戦うのが有効なのかを伝授していくぞ。

所属：イルミナティ



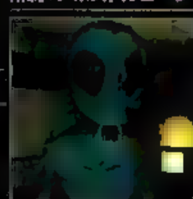
←おもな使用武器は弾速が速いマター・レイル。接近された場合はマシンガンなどで一気に倒そう。死亡時に体から毒ガスを噴出する。

所属：テンプラーズ



←ロケットランチャーを使用。背後に何もない場合は、発射に合わせて左右に移動すれば意外に避けられる。死亡時に大爆発する。

所属：アポストルコーブ



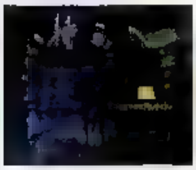
←比較的危険度は低い。攻撃はエネルギー弾のようなものだが、左右への移動で簡単に回避は可能。体力も低いので近接武器で倒そう。

Liberty Island 世界の歩む道が決まるとき リバティー島

4勢力から命令が入り、どれを遂行するかでエンディングが4つに分岐する。ここでのアレックスと各勢力との関係は、カイロでどのルートを選択したかで決定している。オマーの命令を遂行する場合は各勢力拠点に、それ以外の命令を遂行する場合はUNATCO廃墟へ向かおう。

勢力別ストーリー進行チャート

アポストルコープ	イルミナティ	テンプラーズ	オマー
UNATCO廃墟に侵入し、アクィナス・パッチプログラムを見つけ出す（リバティー島ウエストサイド～UNATCO廃墟）			レオとの会話（リバティー島ウエストサイド）
アポストルコープへのアップロード（UNATCO廃墟）	イルミナティへのアップロード（UNATCO廃墟）	テンプラーズへのアップロード（UNATCO廃墟）	全勢力のリーダーの殺害（各勢力の拠点）
JC デントン及びヘリオスとの融合（リバティー島ウエストサイド､自由の女神）	JC デントンの殺害（リバティー島ウエストサイド､自由の女神）	JC デントンの殺害（リバティー島ウエストサイド､自由の女神）	機械の破壊（リバティー島ウエストサイド、自由の女神）
	機械の破壊（リバティー島ウエストサイド､自由の女神）	ポール・デントンの殺害（リバティー島イーストサイド､テンプラーズ拠点）	
	JC デントンの殺害（リバティー島ウエストサイド）	機械を使ってグローバル・ナナイト・プレデターを流布（リバティー島ウエストサイド､自由の女神）	
		JC デントンの殺害（リバティー島ウエストサイド）	


←自由の女神のヘリオス・アップリンクマシン。ルートによりが破壊に分岐。


←レオがいる小屋には特殊バイオモッド・キャスターも。

―リバティー島ウエストサイド～UNATCO廃墟―
最終ステージ！ すべてのアイテムと弾薬をフル活用!!

オマー以外の場合はUNATCO廃墟へ向かうことになる。テンプラーズかイルミナティのときはそれぞれの勢力の兵士と協力し、アポストルコープのときはテンプラーズとイルミナティを戦わせて、どちらかが倒れるのを待つのだ。

カベや柱を遮へい物として利用

UNATCO廃墟は通路が非常に狭く、曲がり角や崩れた柱なども多い。敵対勢力の兵士を発見したら身を潜めて、グレネードやロケットランチャーなど広範囲を攻撃できる武器で戦おう。


←撃ったら遮へい物に隠れ、相手が背を向けたらまた撃つ。これがこの建物内での基本的な戦いかたとなる。

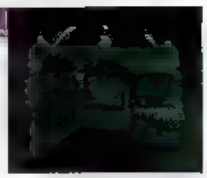
ビリーを殺害してない場合は……

JC デントンのサンクチュアリでビリーから逃げており、さらにカイロでテンプラーズルートを選択していると、ビリーが仲間として再登場する。彼女を先行させ、そのあとを追って進もう。


←テンプラーズ以外のルートを選択していると戦うことになる。逃げることも可能だが、これっきり登場しない。

データのアップロード先を確認

UNATCO廃墟の最深部まで到達すると、データアップロード用の機械（写真右）を発見できる。アップロードすると廃墟に各勢力の兵士が再配備されるので、油断せず慎重に地上に戻ろう。

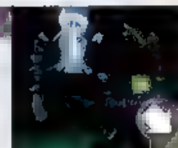

←アップロード後はルート変更不可。そのまえにセーブしておけば、各勢力のエンディングを見るときにラクだ。

―アクィナス・パッチプログラムのデータアップロード後―
勢力からの命令を再確認！ そしてエンディングへ……

アップロードを済ませたあとは、勢力によってヘリオス・アップリンクマシンを使用したり、破壊したりと命令内容が異なる。仮に命令と異なる行動を取ってしまうと、その勢力とは決裂。オマールートにしか進めなくなるぞ。

圧倒的攻撃力と体力のJCデントン

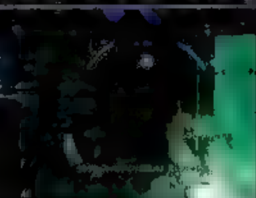
アポストルコープ以外の勢力の場合、JC デントンと戦うことになるが、正面から挑んでもマグ・レイルの攻撃力と体力の高さで押し切られてしまう。だが、ここでもロケランが大活躍。スタート地点付近まで離れてロケットランチャー（左トリガでマニュアル操作）を使えば、あっさり倒せてしまうのだ。

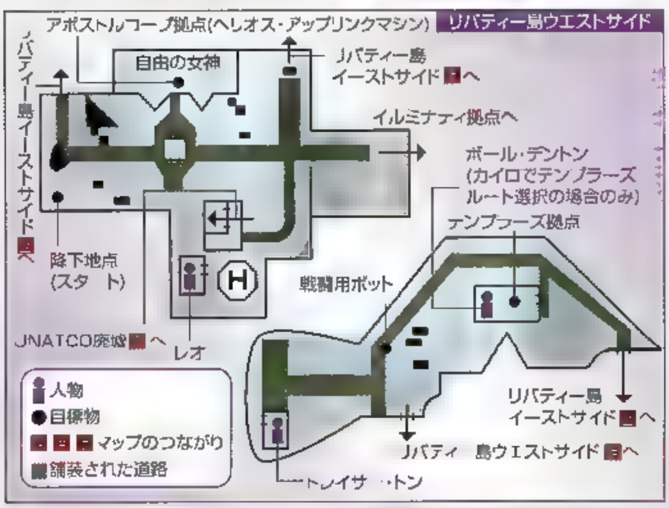

←戦闘が始まったら、攻撃にひるまずスタート地点まで走って逃げる!

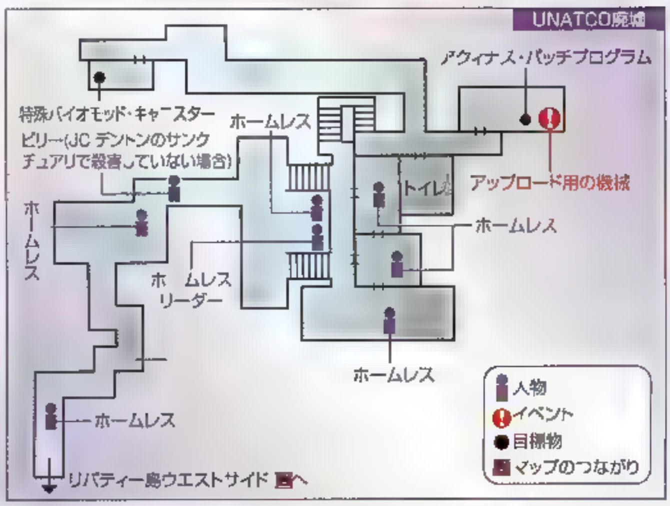

➡JC デントンといえども、これだけ離れるとこちらの位置を見失う。

強力な兵士たちに勝てないときは……

とくにアポストルコープの場合、味方がいないUNATCO廃墟に単身突入しなくてはならない。どうしてもうまくいかなければ、光学迷彩を発動させて廃墟に突入。バイオエナジーの残量に注意しつつアップロード、脱出の命令を遂行してみよう。


←最大強化の光学迷彩なら、エナジーセルひとつだけでも侵入可能だ。





Tom Clancy's RAINBOW SIX 3

トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス3

前号に引き続き、キャンペーンのミッション6～10を攻略。任務目標自体は大きく変わらないが、テロリストたちの凶悪さは増すばかり。気を引き締めていこう。

	トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス3		特殊部隊アクション
	ユービーアイソフト	販売元	ユービーアイソフト
	発売中（7月8日）		7140円［税込］
FPS	5.1ch		
			15歳以上推奨
	8ブロック以上		―

熟練度の上がった敵兵に注意！　ミッション中盤戦を解説

キャンペーン中盤以降では敵の装備も強化されるのか、1発被弾しただけで体力ゲージが1～2減ってしまうこともザラ。また、グレネードを扱う敵が多くなり、一発死の危険性も高まってくる。「遮へい物に身を隠す」「のぞき込みで前方を確認」といった基本を遵守しつつ、セーブ時なども、いままで以上に安全を確認してから決行するようにしよう。

武器使用のスキを低減する

通常、ハンドグレネードはXボタンを押して方向パッドで選択しないと、装備を変更できない。しかしブリーフィングの際、2番目の装備に選べば左トリガひとつで装備を変更可能。また、右トリガを引いたままにすると、投げる直前の状態を維持しつつ移動することができるぞ。

投げるまでの時間を短縮！



←右トリガを引きながらもドアを開けられる。

各種設定を自分好みに

「敵をなかなか見つけられない」、「照準を合わせるまえに撃たれてしまう」、そんな状況を実力を上げることなく打開できる（？）のが、オプションでの設定変更。画面を明るくすれば暗いステージでも敵を発見しやすく、照準を振る速度を調整すれば敵をすばやく排除できる。オプション設定をいじってない人はお試しあれ。



➡銃が"重い"と感じたら照準速度を調整。

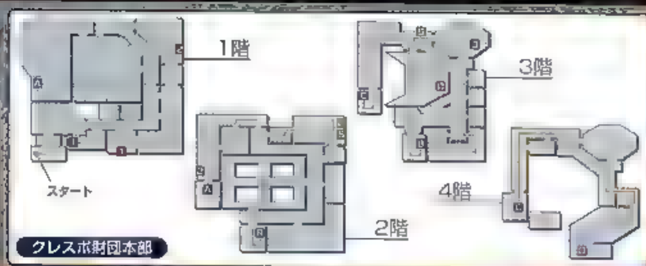


⬆敵を発見しにくいときは、スコープ倍率や形状が違う銃を試してみるのも手だ。

MISSION 06 カナダ モントリオール
クレスポ財団奪還

目標

人質救出のためにビルを上っていく、縦に広いマップ（全4フロア）。初期装備の銃は威力が低めなので、攻撃力重視の銃（Ak-47など）に変更し、グレネードランチャーを装備してからミッションに臨もう。また、ドアを開ける機会が多いため、"オープンフラッシュクリア"を始めとしたQOIが効果を発揮する。積極的に使用して、危険度を下げつつ進軍しよう。



CAUTION マップ表記に惑わされるな!



1 敵と接触し、不意打ちを防ぐ

1で示した部屋には必ず敵がいる。ドアを部下に開けさせ、部屋内の敵を始末してから進軍しよう。ポイント1に限らず、閉じたドアを放置したまま進むのは安全でない。敵との戦闘を避けたつもりでも、のちに側面・後方から攻撃を受ける危険がある。このミッションはドアが多いので、とくに注意したい。



➡部屋に潜む敵は多数なので、火力負けすることはないだろう。



ドアを開けたらグレネードを投げ込むと効果が大きい。

2 飛び交うハンドグレネードを回避

2で示したポイントでは、こちらがドアを開けた直後に敵がハンドグレネードを投げてくる。ドアを開けたら、一旦後退して爆風から逃れよう。その際ナイト（サーマル）ビジョンに切り替えておくと、煙やドアの破片などに視界をさえぎられることなくスムーズに攻撃に移れるぞ。



←こちらがドアを開ける時点で、敵のハンドグレネードが投げられている場合も。

3 3階を巡回してから人質救出

3階で拘束されている人質のもとへ直進すると、4階と3階、両方の敵から集中砲火を受けてしまう。まずは3階の部屋を回り、敵を全滅させてから人質のもとへと向かおう。人質を助けるまで4階へは行けないので、4階の敵は人質のいる部屋で倒すしかない。部下を人質へと向かわせ、後方から攻撃すると安全だ。



➡人質死亡の危険性を下げるために、部屋を制圧してから救出。

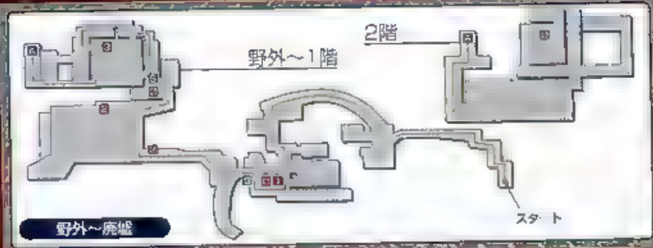


⬅部屋に踏み込まないと敵は現れない。部下

マップ凡例　1 ミッション攻略ポイント　A マップ間のつながり　S 推奨セーブポイント　目標地点　⇐ 進行ルート

MISSION 07 クロアチア ドゥブロニク

アーマン捜索



テロリストに拘束された情報屋の救出が目的。2名で遂行するミッションのため、通常以上に射撃の正確さが要求される。敵の数も多いため、火力重視の装備（グレネードランチャーに加え、フラグ×2など）に変更して、火力不足を補おう。遠距離の敵を狙い撃つ場面もあるので、メインウェポンは3.5倍のスコープ倍率を持つ銃をチョイスしておくといい。

1 足下に潜む敵が危険

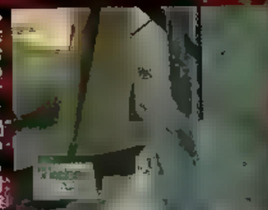
街の中央へと向かう道では、建物の中やタルのうしろなどに潜んでいる敵との交戦になる。こちらも遮へい物に身を隠しつつ攻撃しよう。その中でも発見しづらいのが、①の地点にいる敵。地面スレスレにある窓から銃撃してくるため、あらかじめ銃口を足下に向け、発見しだい排除できるように備えておこう。


➡タルに隠れた敵は撃つ瞬間だけ立つと安全に排除できる。


⬅前方に見える小さなすき間が危険地帯。見えたら即射撃！

2 大量の敵兵を焦らずさばく

中庭へと至る通路、ここでの戦闘が本ミッション最大の激戦となる。どの難易度であっても、①を通過した時点でのセーブをオススメしておく。まずは、写真下あたりの位置まで進攻し、遮へい物に隠れる。一気に進むとグレネードの爆風に巻き込まれる怖れがあるぞ。敵の数が減ったら曲がり角まで移動を。屋根の上、地上から敵がつぎつぎ出現するので、のぞき込みを使って身を隠しながら排除していく。自分の体力が少ない場合は、部下を特攻させて敵をいぶり出して数を減らす、といった戦法も有効だろう。


➡木箱のすき間から射撃し、気づかれぬ間に排除。

停止してグレネード回避！


⬆右側からグレネードが飛んでくる。避難するとき巻き込まれて一撃でやられることも


⬅屋根の上から連続で敵が出現するので注意

3 上・後方を警戒して家屋を上る

廃墟内部で警戒すべきなのが②のポイント。ドア付近上方に2名の敵が潜んでいる。ドアを開けたら真上を向き、いち早く敵を発見できるように努めよう。始末したら2階へ向かい、人質を救出。2階のⒶ付近はやや暗めなので、ナイトビジョンで進むと敵を発見しやすいはず。


⬅扉下での支援は当てにならない。自分の射撃で確実に仕留めるようにしよう

MISSION 08 アメリカ サンフランシスコ

クレスポ救出



ミッション完遂までの目標が4つということもあり難度は高め。②で催涙ガスが投げ込まれるため、防毒マスクを装備するのがオススメ。メインウェポンは多少当てづらくても威力のあるものを選びたい。また短時間ではあるが、ツアーガイドを救出すると単独での行動となる。危険な場所は部下を先行させ、自分の体力温存を第一に考えつつ進軍しよう。

1 下水道からアルカトラズへ進入

下水道は肉眼だと暗く、サーマルビジョンだと体温以外の熱（パイプ内の蒸気など）まで感知してしまう。ナイトビジョンで移動するのがベターだ。グレネードを使ってくるのはスタート直後に遭遇する敵のみ。つぎのシャワー室での戦闘がきついので、物陰に隠れて慎重に戦おう。


⬅図の敵は武器を使ってくる。全滅の危険性もあるので早めの対処を

2 シャワー室では武器を惜しまずに

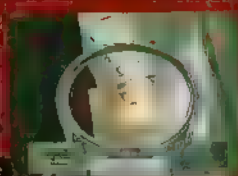
3方向から襲い来る敵を全滅させないと限り先には進めないシャワー室。壁が邪魔になって銃撃しにくいので、グレネードの爆風を利用して倒そう。上方の敵を始末するとドアが開き、新たな敵が突入してくる。防毒マスクを装備していない場合はドアから離れ、距離を置いて戦うこと。全滅させてから前進しよう。


➡近距離の敵にはハンドグレネード系の爆発物を投げ込む


⬅グレネードランチャーなら、アバウトな狙いでも排除可能。

3 単独行動時は物陰で耐える

地下1階では部下が到着するまで単独行動となる。③付近で潜むと被弾しにくいので、ここで敵を撃ちつつ部下を待とう。爆発するドラム缶が点在しているため、敵の集結時を狙って爆発させられれば、部下到着までに全滅させることも可能だ。動く人間を狙うよりははるかに当てやすいので、積極的に爆破するべし。


➡上にもドラム缶があり、爆発すればまとめて排除

ドラム缶を狙えば


⬅とくに敵が集まる場所。わずかでも多くの敵を巻き込みたい

一網打尽！

爆発での自滅を防げ！

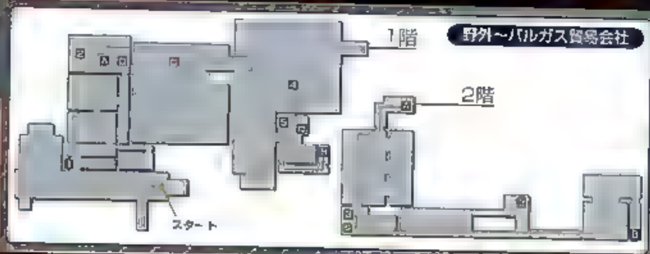
ドラム缶の爆発は攻撃範囲の広い"武器"として優秀だが、その効果は自分たちにも及ぶ。横への爆風はすでに熟知しているプレイヤーも多いと思うが、縦への有効範囲も意外と大きい点に注意！ 右の写真のような位置で撃つと、レインボーは一瞬で全滅してしまうぞ。


⬅近づくまえに爆破しておくのが安全か。

上下にも広い攻撃範囲

MISSION 09 ベネズエラ カラカス

証拠資料確保



一連のテロの首謀者と目される、バルガスの会社からの証拠を押収するのが目的。潜入任務ではないため、出てくる敵はすべて始末してかまわない。証拠品もとくに探索する必要はなく、置いてある部屋を通過すれば入手したことになる。人質救出や爆弾解除といった目標もない。破壊力重視の装備で身を固め、敵との戦闘だけに集中するのが得策だ。

1 火力の上がった敵勢に注意

貿易会社のドアを開けた瞬間から戦闘開始。敵の攻撃力が上がっているのか、被弾するとたちまち体力が減っていく。部下よりも自分の体力を温存したい場合は、部下を正面のドアから突入させ、自分は窓からの射撃やグレネードでサポートといった作戦を行うといいだろう。



←部下が突入するより早く窓へ行くと、敵の攻撃が自分に集中するおそれがある。

2 お約束？ 屋根の上からの襲撃

2階へ向かう階段を上ろうすると、対面のビルの屋根から敵が登場。階段を目指して進むと、背中をさらすことになるため危険だ。ビル側を向きながら移動、つまり後ろ向きのまま階段を上り、敵の襲撃に備えよう。ふたり倒せば屋根の敵は打ち止めだが、その後、2階へのドアを開けた直後も即戦闘となるので注意を。

➡確実に始末するには20倍以上のスコープを持つ銃がよい。





←難易度が低い場合は、部下が一瞬で排除することも……。

木製ドアは破壊するのも手！

ドア向こうに敵がいることがわかっている場合、開けずに破壊してしまうのもいい。木製のドアならブリーチやグレネードがなくても通常の銃で破壊できる。やや弾丸を消費するのがネックだが、貫通した弾で敵も排除できるため、ドア開けとしての安全性も高い。



弾を撃ち込みこうは破壊！

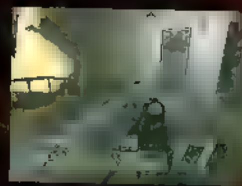
←弾数の多い武器に向いた作戦といえる。

3 危険な戦闘が続く貿易会社2階

2階ではドアを開放するたびに戦闘が起こる。ドアのすき間から狙い撃つのは位置的に難しいことが多いので、QOIで開けていこう。図(セーブポイント後)では、急いで近づくとドアが爆発する。少し待ってから近づき、奥にいる敵を排除するべし。ドラム缶が3つもあるので、爆破させれば手早く全滅させられるはず。

➡机に隠れられると銃では倒せない。ハンドグレネードで排除。





←巻き込まれると(ほぼ)即死。爆発を確認してから戦闘を。

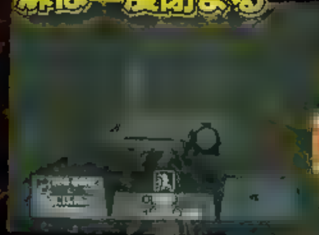
4 顔を出した敵から4人で集中砲火

倉庫周辺の敵は四方に散らばっている。部下を先行させておびき出そう。外の敵を全滅させない限り、倉庫に向かった場合もシャッターが閉まる点に注意。



←グレネードが飛んでくることも。退避の心がまえも必要だ。

扉は一度閉まる



地上の敵を掃討して入室



↑➡シャッターの奥にも敵は待ち受けている。ここも部下を先行させるのが安全。

ブリーフィングではわからない 武器性能を独自調査！

ゲーム内では情報表示されない武器のリロード性能を独自に検証してみた。武器ごとの装填数とリロード速度を理解すれば、リロード中の"攻撃できない"時間を軽減できるはずだ。ゲーム内で確認できる武器性能と合わせて、各ミッションの進行、Liveでの武器選択の参考にしてほしい。

名称	連射	装填数	リロード速度	名称	連射	装填数	リロード速度
92FS	×	16×12	C	G3A3	○	21×18	B
Dイーグル	×	8×12	C	GALIL ARM	○	101×6	A
Mk23	×	13×12	C	L85A1	○	31×18	A
JSP	×	14×12	B	M16A2	○	31×18	A
MAC11/9	△※	33×14(17×12)	C	M4	○	31×18	A
SR-2	△※	21×30(21×8)	B	TAR 21	○	31×18	A
MP5A4	○	31×21	B	M249	○	200×4	E
MP5SD5	○	31×21	B	M60E4	○	100×9	E
P90	○	51×21	D	M1	×	6×90	C～E
TM9	○	31×21	B	NSAS-R	×	21×12	D
UMP	○	26×18	B	AW COVERT	×	11×15	D
AK-47	○	31×18	B	M82A1	×	11×15	B
AUG	○	31×18	A	PSG-1	×	11×15	A
FAMAS G2	○	31×18	A	M203mm	×	1×3	A
G36C	○	31×18	A	※メインウェポンとサブウェポンで性能変化(形状も)			

調査結果と全般的な傾向

装填数は似通っている銃が多いが、100×9などリロードの必要が少ない"使える"銃に注目。リロード速度はA～Dとしたが大差はない(1秒以下)。ただし、Eの銃はAと比べると2秒近い差。Live対戦だと致命的!?

特徴的な銃器

●M16A2
威力やスコープの倍率などを考慮すると、いちばんバランスの取れた武器かも。弾丸装填数も平均的で、キャンペーンで使い勝手のいい武器。

●M249
リロードに時間はかかるが、1回の装填数が多いため、リロードの必要性が薄い。一瞬のスキが命取りとなる対人戦向きの武器、といえるだろう。

●M1
撃ったぶんだけ1発ずつ弾丸を込めるタイプのショットガン。1発だと標準的なリロード速度だが、全弾発射後は全武器中最大のリロード時間。

●M203mm
グレネードランチャーの性能も合わせて調査。弾丸によるリロード速度の違いはなかった。毎回リロードは弱点だが、速度自体はトップクラス。

MISSION 10 ベネズエラ カラカス

ペントハウス単独潜入

初の完全単独任務。しかもハッキング完了までは一切の攻撃が禁止、発見されたら終了という、いままでと違う難しさがある。初期装備だとあまりに貧弱なので弾数が多いMAC11/9か、破格の攻撃力をもつD.イーグルに変更しておこう。ハンドグレネードは、威力よりも敵を無力化できる効果範囲&持続時間に優れた催涙ガスのほうが使いやすい。



1 赤い光が近い場合は"牛歩"

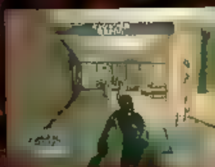
このミッションでは、一定のサイクルで敵を示す赤い丸がマップに表示される。常時確認して、安全なルートを通っていこう。しかし、では必ず敵の横を通らなければならない。慎みつつ、もっとも遅いスピードで歩けば突破できる。2階へたどり着いたあとも、しばらくはゆっくり移動しないと発見されてしまうぞ。



↑マップをつねに拡大し、敵の動向をチェック。動きを読んで移動するのも重要。



→にいる敵は、エリートであっても眠っている。足音さえ抑えれば通過できる。



←発見されてかすかなり向いても遅い。後方は随時オップでフォローしていこう。

2 ドアを閉めて隠密度アップ

を切り抜けたら、最初の目的である盗聴器の取り付けにかかる。しかしそのまえにやっておきたいのが、入ってきたドアを"閉める"こと。部屋の外から発見されることがなくなり、格段に安全になる。逆に、必要のないドアを開けるのは自殺行為。ハッキングを完了するまでは余計なドアを開けずに目標を達成しよう。



→ドアを閉める際に敵に目撃されないように注意しよう。



←背後から近づけるなら、これぐらい近くしても大丈夫。

3 人質をかばいつつ戦闘は少なめに

発砲が解禁されたからといって、ほかのミッションのように戦うのは危険。武器が貧弱なうえに会計士を連れているのだ。無理に迎撃はせずに、遭遇した敵だけを相手にするほうが安全。ふだんより弾数が少ないので、乱射すると弾切れになる可能性もある。戦闘は控えめに!



←オフィスのドアは可動性。敵に開けさせ、そのスキを撃て!





↑部下がいないので、後方のチェックを自分で行う。怠ると任務失敗は必至。

ピストル使用時は頭を狙って撃て!

←威力が低く連射も効かない武器で戦うため、1発で始末するには頭部を狙うしかない。どの武器も弾数は多くはないので、乱射は危険。

人質がついてこない?

ふと気がつくと、救出中の会計士が自分(シャベス)のうしろについてきていない……。そんなときは、"ドアに引っかかっている"可能性が大。これはおもに両開きのドアで起こりやすい現象なので、ドアを全開にしながら進んでいくことで確実に回避できるぞ。



←両開きのドアは両方とも開けておこう。

これこそ真の戦場!?

Xbox Live参戦のススメ

ここでは世界各地のレインボーが集結する、Xbox Liveの模様をレポート。ソフト発売直後の7月中旬に、実際につないでみた様子をお届けする。「人が少なそうでちょっと……」「英語でコミュニケーションなんて無理!」などとLive参戦へ尻ごみしている人は目を通してみてほしい。

時間を選ばず、気軽にオンラインの戦場へ!

海外ともつながっているXbox Liveの利点を実感できるのがコレ。時差の影響でプレイヤー捜しに困ることがないのだ。たとえば北米は日本と14～17時間差。日本人のログインが少ない午前～昼どきでも、プレイヤー数を心配する必要はナシ。また、今回参戦してみたところ、ほとんどのプレイヤーが"ガチンコ対戦"というよりは、"まったり銃撃戦"なスタンスで楽しんでいる様子。チーム戦でも"ヘタだから入りにくい"ということはないだろう。もちろん、特殊部隊の雰囲気にひたって寡黙にプレイというのもアリだ。1回ごとのプレイ時間が短く、少し時間があけば手軽に戦えるのも魅力!

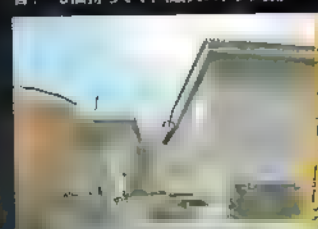
シャイな人でも安心? ボイスなしでも対戦は充実!

キャンペーンモードが"仲間に命令し、連携プレイで敵を倒す"といった内容のため、人間どうしでも高度な連携が必要と思われがちだが、必ずしもそうではない。マップがそれほど広くないので、ボイスチャットを使わずとも、チームメンバーの"動き"を直接見て行動できることが多いからだ。むしろボイスチャットが必要なのはロビーといえる。入室時に「入っていいですか」(英訳:Hi, do you mind if I joint?)、退室時に「用事があるのでさきに抜けます」(Well I gotta to go now,Bye!)と声をかける程度のマナーを身につけておけば、より円滑にLiveでの対戦を楽しめるだろう。

テロリスト相手とはちがう対戦のセオリーが楽しい!

最大の魅力はやはり、画一的な動きではないナマの人間と戦えること。当然、キャンペーンモードとは戦いかたも変わってくる。メインウェポンは、とにかく"一撃必殺"な武器が人気。威力の高いマシンガン(M249、M60E4など)やショットガン、じつはトップクラスの威力を誇るD.イーグルも人気のようだ。しかし、相手がどんな武器を装備していようと気を抜いたら一瞬で脱落。この緊張感こそが対人戦の魅力! なお、グレネードランチャーは使用禁止になっていることが多いが、ハンドグレネードは大人気。戦闘中は爆発音が絶えない。オフラインとは違う戦場を体験してみよう!

↓戦闘が始まるやいなや鳴り響く爆発音! 9個持ってく?(最大ストック数)





天誅 参 TENCHU 3 〜回帰ノ章〜

始末人・鉄舟見参!

力丸、彩女の天誅が終わっても『天誅 参』はまだ終わらない。第3の男、藤岡鉄舟の天誅がいま始まる。金で殺しを引き受ける、プロの仕事をご照覧あれ!

	テンチュウ サン カイキノショウ		忍者アクション
	フロム・ソフトウェア		K2
	発売中(6月27日)		7140円[税込]
	5.1ch		
			15歳以上推奨
	4ブロック以上		—

3人目の男は闇の始末屋、その名を鉄舟

力丸の任務十二と彩女の任務十三でそれぞれ天狗を倒しエンディングを迎えると、キャラクター選択画面に3人目の男が出現。新たな任務をプレイできるようになる。3人目の男鉄舟は、忍者ではないが力丸や彩女と同じ操作で隠密行動ができ、鉤縄などの忍具も使える。また、最初からすべての奥義を覚えているので、任務中に九字を集めて奥義を修得する必要はないぞ。もちろん敵の背後をとって忍殺することは可能。また、鉄舟は投げのダメージが大きいので、積極的に投げを使おう。



←力丸と彩女の本編に鉄舟が登場する。

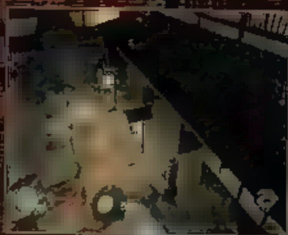


←鉄舟だけお金の概念があり、忍具は購入する。

鉄舟編 任務一 越後屋

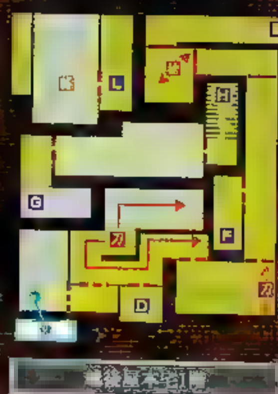
『賽の河原へお連れします』

敷地内の進行ルートは力丸や彩女とまったく同じ。鉤縄で塀に上ったら、屋根を伝って抜け穴へ。敷地奥の土蔵に出るので、鉤縄で屋根に上って越後屋の本宅を伺う。本宅の入り口は正面の玄関と北東の勝手口のふたつ。正面は槍を持った浪人ふたりが守っていて侵入困難な代わりに本宅内の進行は楽で、勝手口は侵入が楽な代わりに本宅内の進行が困難だ。ここでは右、左の順番で見張りを倒し、正面玄関からの侵入をオススメ。本宅に入ったら左に進んで越後屋からカギを奪い、那須の部屋に行けば任務終了だ。



↑屋根の上から見張りの浪人を観察。向かって右の浪人をさきに倒し、すぐに反対側の浪人を忍殺すべし。











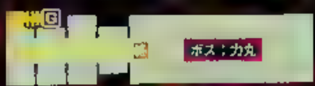


鉄舟編　任務二　郷田城

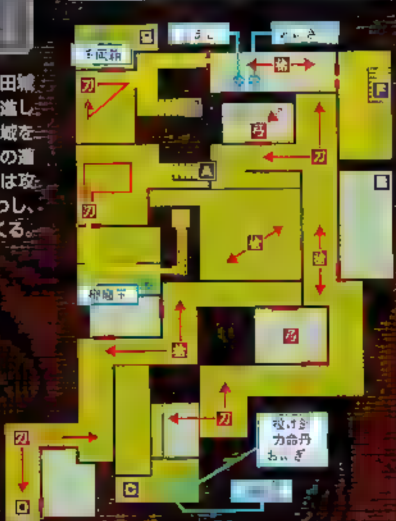
「耳を揃えていただき候」

標的を奪われた遺恨を晴らすため、力丸を追って郷田城に侵入する鉄舟。任務は床下から始まる。そのまま前進したいところだが、後ろに進んで霜霜玉の部屋から郷田城を攻略するのだ。2階では屋根を伝って進み、郷田兵との遭遇を避ける。1階の大広間で力丸と決戦だ。近距離では攻撃速度で負けるので、中距離を保って力丸の攻撃をかわし、投げで反撃しよう。距離があきすぎると忍具を使ってくる。

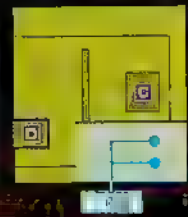
郷田城1階B



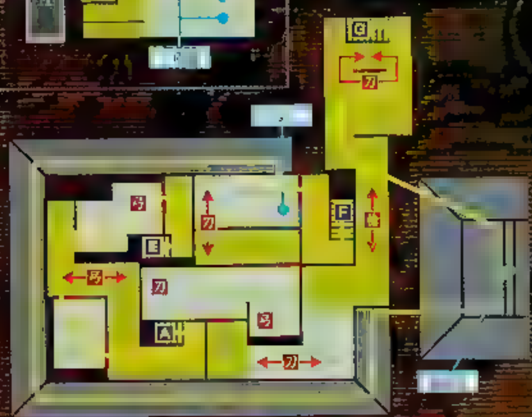
郷田城1階A



郷田城2階A



郷田城2階B



マップ表記
⇦進行ルート　Aマップ間のつながり
刀郷田兵　忍郷田兵　弓郷田兵

マップ表記
⇦進行ルート　Aマップ間のつながり
刀田所兵　忍田所兵　弓田所兵　陣陣内配下

武家屋敷全景



鉄舟編　任務三　武家屋敷

「弓削を始末せよ」

鉄舟が斡旋されたのは田所の家臣である弓削丞之助の始末。鉄舟は田所の屋敷に向かう。田所の兵が厳重な警備を施す屋敷に潜入し、標的の弓削を見つけなければならない。また、騒ぎを大きくしないために、田所の配下に危害を加えずに進むこと。手前の敷地は塀の上を進んで井戸の中へ。井戸を通って奥の敷地に出られるので、母屋に潜入して弓削を探し出そう。弓削との戦いでは、横方向のステップで攻撃を誘い、隙ができたら飛び込んで投げ、が基本戦術。連続攻撃を防御しても隙ができるぞ。

➡まわりの敵の動向に注意しつつ、井戸に入ろう。出た場所にも田所兵がいるのですばやく始末を。



➡弓削との戦いでも、鉄舟の投げは有効だ。攻撃後の隙を見逃さずに、懐に飛び込んで投げる。



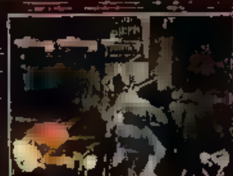
鉄舟編　任務四　廃寺

「果たし合いに臨め」

自分のもとに届いた果たし状の送り主を確かめるため、廃寺に歩を進める鉄舟。しかしそこには殺気立った浪人たちが待ちかまえていた。まずは三重の塔の周囲にいる浪人をひとりずつ忍殺し、廃寺へ続く通路へ。神命丹が入手でき、敵の数も少ない北側のルートがオススメだ。廃寺の周囲も北側は手薄なので、正面で警戒する陣内配下だけを倒して、寺の中に入る。中で鉄舟を待つのは田所勘兵衛の娘、三冬。鉄舟を父の仇と勘違いした三冬を眠らせ、集まってきた浪人たちと対峙する。浪人たちのターゲットは三冬と鉄舟の両方だ。ここで1対3の戦いが発生する。廃寺の狭い出入り口か、2面に壁を背負う角に陣取って、できるだけ相手の数を減らすようにしよう。投げの動作中に攻撃を受けると投げがキャンセルされてしまうので、最後のひとりになるまで投げは禁じ手だ。



←寺の南側には大勢の敵がいる。発見されると殺到してくるぞ。

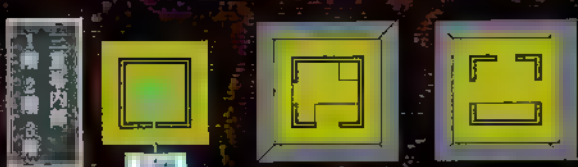


➡多勢に無勢だが連続攻撃と投げをうまく使って切り抜けよう。



廃寺全景

三重塔内部 1階 2階 3階

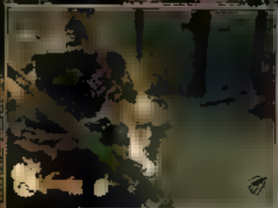


マップ表記
⇦進行ルート　Aマップ間のつながり
刀浪人　忍浪人　弓浪人　陣陣内配下

鉄舟編　任務五　大仏殿

「にわか信仰ぶ大に似たり」

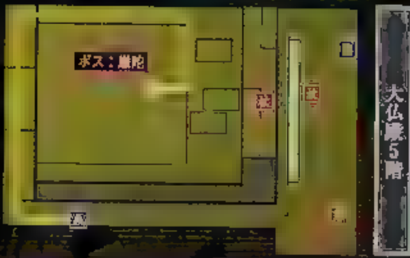
任務は大仏殿の最上階で巌陀と戦う場面から始まる。巌陀は攻撃の動作が遅く遠距離の攻撃手段を持っていないので、間合いを広めに取って空振りを誘い、すかさず飛び込んで攻撃すればオーケーだ。ただし、巌陀を投げることはできないので、使えるのは連続攻撃のみ。連続攻撃は巌陀に防御されると反撃される恐れもあるので、最後まで出さずにキャンセルステップを使おう。巌陀を倒したら最上階の敵には会わないように西側から下に降りる。大仏殿は地形が入り組んでいて奈落も多いが、敵の数はあまり多くないので、落ち着いて足場を確認しながら進んで行こう。

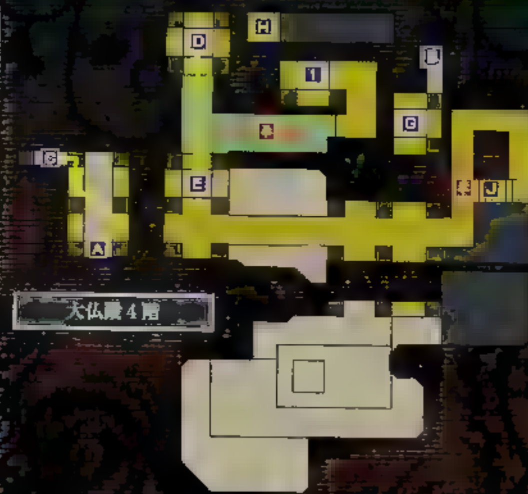


←16秒間攻撃力が上がる膂力招来（A+B+ボタン）の使いどころだ。



➡3階の奈落地帯は鉤縄をうまく使って渡る。壁に打ち込むのだ。









マップ表記

⇦ 進行ルート　A マップ間のつながり

杖 虚無僧（錫杖）　吹 虚無僧（吹き矢）　拳 拳法坊主　鼠 鼠

鉄舟編　任務六　鍾乳洞

「逃げるが勝ちと申します」

始末屋の陣内に捕らわれた鉄舟。鉤縄だけを持ってそこから脱出しなければならない。居眠りをする浪人を忍殺し、鍾乳洞を進む。脱出に必要なカギは牢屋の中にあるが、浪人がふたりで見張っている。眠っている浪人は無視して、カギを持った浪人を忍殺しよう。忍殺のときの声で居眠り中の浪人が起きることもある。その場合は警戒が解けるまで隠れて、持ち場に戻るところを忍殺。カギを回収したらさらに東へ。床が水たまりになっている大広間では、東の壁沿いを転がりながら進む。ふつうの移動だと水音で敵に気づかれてしまうのだ。大広間を抜けたら出口は近い。足場と通路で下忍をふたり倒したら、最後の水たまり部屋。2段ジャンプ＋前転で音を立てずに接近して忍殺するのだ。

マップ表記

⇦ 進行ルート

刀 浪人

槍 浪人

弓 浪人

刀 下忍

爪 下忍



←しゃがみや張り付き中にBボタンで離れ真似。警戒を解く。



←水の上にいる敵は接近しづらい。吹き矢で忍殺しよう。



捕らわれの身となる鉄舟

陣内に捕らえられた状態から始まる任務六。忍具を持ち込んでも鉤縄以外の忍具は没収されてしまう。没収された忍具を回収することも任務のひとつになるため、あまり多くの忍具を持ち込むと、かえって回収が困難。持ち込むのは必要最小限の数にしておこう。吹き矢を3つ持って、水際の敵の始末に使うのがオススメだ。

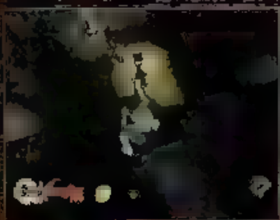


←地図上の●が没収された忍具。

鉄舟編　任務七　墓場

『右も左も侮りがたし』

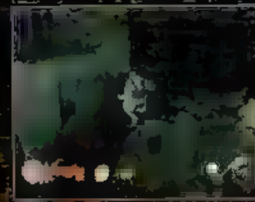
浪人や上忍が徘徊する墓場。餓鬼兵や生首などは出現せず、通常の攻撃で倒せる敵ばかりだ。任務はいきなり開けた場所から始まる。遮蔽物が少なく、敵から発見されやすいので、先の様子をうかがいながら、手前の敵からひとりずつ忍殺して進む。段差や木を利用して、近くから飛び出せばリスクは少ないぞ。坑道内は敵が分散しているので、各個に忍殺するのには絶好の場所。分かれ道では敵が多い代わりに直線で敵に見つかる心配のない左のルートを行こう。2番目の野外は敵を避けて左壁沿いに、最後の野外も敵を避けながら進む。



←最初の野外には3人の敵がいる。つねに敵の1歩上に陣取り、隙を見て忍殺を







←左手の壁沿いに進めば敵と会わずに行ける。

鉄舟編　任務八　浪人街

『咲かせよ　曼珠沙華』

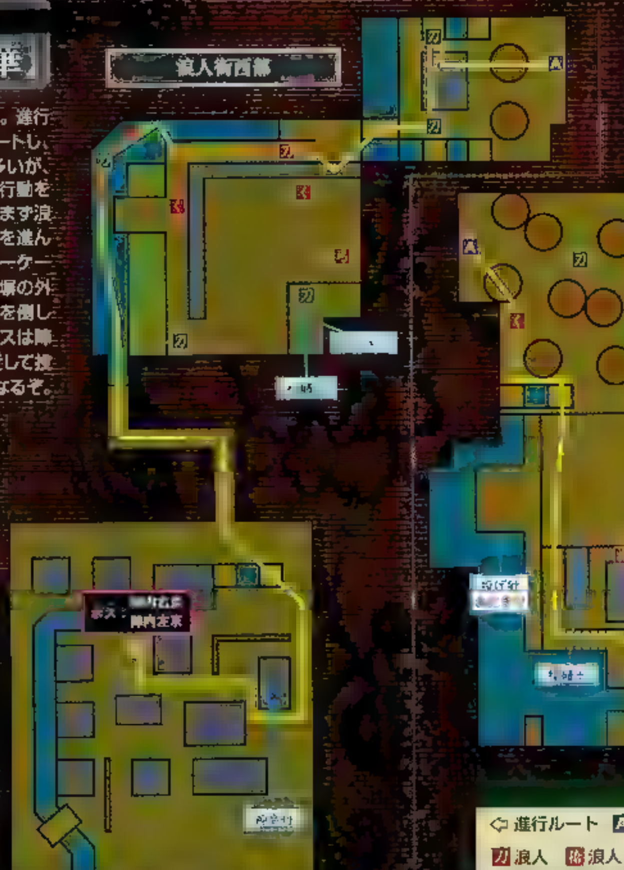
鉄舟最後の任務は浪人街で陣内を始末すること。進行ルートが力丸や彩女とは逆で、浪人街東部をスタートし、浪人街西部に向かう。配置されている敵の数は多いが、ルートを選べば倒すべき敵の数は減らせる。隠密行動を基本に、最小限の戦闘で進むことを心掛けよう。まず浪人街東部は、ほとんどの敵をやりすごせる。壁際を進んで、樽がある場所でくノ一をひとりだけ倒せばオーケーだ。西部では入ってすぐのふたりの上忍を倒して塀の外側を進み、浪人をひとり倒す。上から水路の上忍を倒したら、あとは水路を進んで敵をやり過ごそう。ボスは陣内右京、左京の兄弟。中距離で攻撃をかわし、接近して投げの基本パターンで倒そう。右京と左京の連戦になるぞ。



←東部で倒す必要があるのはくノ一ひとりだけ。塀の上から忍殺を狙おう。



↑角に立って水路の浪人を観察。通り過ぎたら忍殺だ。











見逃していないか？すべてのスカラベを集めよう NINJA GAIDEN

大刀ダビラヒロなどの武器や「忍者龍剣伝」のディスクを得るのに必要なスカラベ。最後の隠し要素となったこのアイテムの場所をすべて公開しよう。

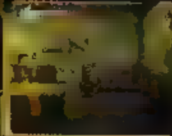
保存版！ 50個のスカラベを一挙に公開！

柱の上、石像の中など、意外なところにあったスカラベ。たとえ見つけても、取るのが難しいものもある。君は自力で、いくつまで取ることができただろうか。全50個あるスカラベを、写真つきで紹介していこう。

	ニンジャ ガイデン		アクション
	テクモ		テクモ
	発売中（3月11日）		8190円［税込］
	HDTV、5.1ch		1人
	DL / SR		15歳以上推奨
	15ブロック以上		ワイドテレビ対応

act on

No.001 Chapter3 MAP：飛行船3階



飛行船の中の、船長室の窓際にある。アップになった映像ではっきりとその位置が示される

No.002 Chapter3 MAP：飛行船3階



電源を破壊し、スタート地点近くの倉庫へ入る。すると魂返の護符の手前に落ちている

No.003 Chapter3 MAP：飛行船 フロート上層



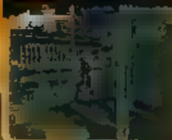
カーゴ内通路へ上がった直後のコンテナ付近から、飛鳥返しで上に上ると見つかる。

No.004 Chapter4 MAP：タイロン



ムラマサショップを通り過ぎ、緑の扉に入る。すると左手に水盆があり、その中にある。

No.005 Chapter4 MAP：タイロン



緑の扉内部から販の扉のスイッチに進む途中の通路で、倒れている忍者の手前にある。

No.006 Chapter4 MAP：タイロン



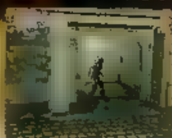
ハンスト の正面に、風車手裏剣が取れる袋小路の路地がある。そのいちばん奥にある。

No.007 Chapter5 MAP：タイロン



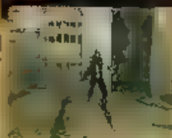
時計台の内部 カサスの鍵の宝箱の向かい側にある。壁走りを2回使って取りにいく。

No.008 Chapter5 MAP：ドゥウオーク



よね橋坂を上り突き当たるとセーブポイントがある。そのすぐそばの右の壁にある。

No.009 Chapter5 MAP：ドゥウオーク



よね橋坂から見て右の通路に進むと通路の左手にある壁が凹んでいるので見逃すな。

No.010 Chapter6 MAP：僧院 2階



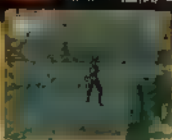
僧院資料室に入り2階に進む。資料が展示されているがスカラベもいっしょに置いてある。

No.011 Chapter6 MAP：僧院 3階



資料室の通路の先から飛鳥返しをすると3階に上れるが ちょうど上った場所にある。

No.012 Chapter6 MAP：僧院 3階



部屋3階を進むと細い通路があり、礼拝堂の上に進める。この礼拝堂の上にあるスペース 落ちている。

No.013 Chapter6 MAP：地下墓地 死の回廊



永劫の書を調べ地下に降りたところに部屋がある。この部屋の隅に落ちている。

No.014 Chapter6 MAP：地下墓地 上層



地下墓地下層へ降りる途中に小広間がある。この広間の中の、凹んだ壁の床にある。

No.015 Chapter6 MAP：地下墓地 下層



地下墓地を下層まで降りる。永劫の墓所へ向かう通路の、入ってすぐ右手の壁にある。

No.016 Chapter7 MAP：秘密の地下 上



Chapter7開始直後に、化石龍の残骸が残る死の底の間まで降りる。この空間の壁にある

No.017 Chapter7 MAP：秘密の地下 上



つり橋の大広間に入ってすぐ、右手を見ると床に落ちている。橋へ進むまえに見つけよう

No.018 Chapter7 MAP：秘密の地下 上



青眼の間に入り奥に進んでいくと青眼のスイッチがある。そのスイッチの下にある。

No.019 Chapter7 MAP：秘密の地下 下



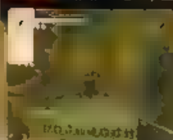
水没した秘密の道の間の エレベーター近くの水中にある。水に潜って取得しよう。

No.020 Chapter8 MAP：タイロン



ホルゲート手前の通路にドクロの扉がある。その扉を入ってすぐの場所に落ちている。

No.021 Chapter8 MAP：タイロン



ドクロの扉に入り、飛鳥返し2回で建物の3階に上る。そこから壁走り2回で取れる。

No.022 Chapter9 MAP：軍供給基地 ターンテーブル



軍供給基地に入るトンネルを出たところの左手にある。死角になっており、気づきにくい。

No.023 Chapter9 MAP：軍供給基地 車輌庫1階



車輌庫の中にある列車の上に落ちている。龍剣を使い、ジャンプYをすると上れる。

No.024 Chapter9 MAP：軍供給基地 車輌庫3階



車輌庫の3階にある作業詰め所に進み、その詰め所の天井に上ると落ちている。

No.025 Chapter9 MAP：軍供給基地 高架エリア



ヘリを倒し、中央ビル屋上に飛鳥返しの連続で上る。すると上ってすぐの場所にある。

No.026 Chapter10 MAP：地下水路 中層



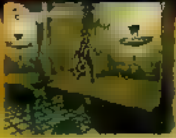
サンダーワームを倒して進むと、直後の通路に上れる場所があり、そこに落ちている。

No. 027 Chapter10 MAP：地下水路 天秤の間 上



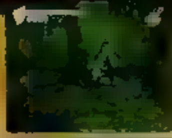
アンタ ワームを倒して通路を進むと、天秤の間の上部に到達。この付近の床にある。

No. 028 Chapter10 MAP：地下水路 上層



[illegible]扉を開け、飛鳥返しで上る。すると赤の貯水槽の上に落ちている。

No. 029 Chapter10 MAP：地底水脈 下層



地底水脈へと降りて少し歩いたところの左手にある。死角になっているので気づきにくい。

No. 030 Chapter10 MAP：地底水脈 下層



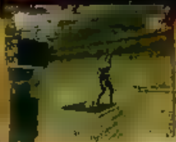
サ ダ ワーム2匹が出現する場の地底ホールの向かって左手の小洞窟にある。

No. 031 Chapter10 MAP：地底水脈 中層



青の貯水槽の底に沈んでいる。水の中に潜っても取れるし、水を抜いてから取ってもいい

No. 032 Chapter10 MAP：地下水路 天秤の間 下



天秤の間の先へ進み、狭い通路に入ってすぐ右手の柱の上にある。飛鳥返しの連続で上る。

No. 033 Chapter10 MAP：地下神殿 1階



地下神殿1階の左手に小さな部屋がある。その部屋の隅にひっそりと落ちている

No. 034 Chapter10 MAP：地下神殿 3階



1階から地下神殿の3階に上る。その3階にある"強者の証"の近くに落ちている。

No. 035 Chapter11 MAP：ザルカンの堀



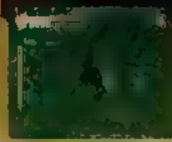
破れの堀から金のメダルへと進む途中の鉄格子の破れ目のところに沈んでいる。

No. 036 Chapter11 MAP：ザルカンの堀



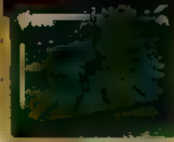
水中銃を入手する場所から堀の中島に進むまでに空間がある。この空間の床の上にある

No. 037 Chapter11 MAP：ザルカンの堀



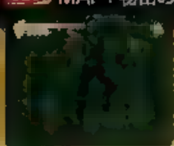
金のメダルのある堀に入ってすぐ、右手の水中にある。死角になっていて、気づきにくい。

No. 038 Chapter11 MAP：ザルカンの堀



水没船の中を抜け酸素ボンベのすぐ近くにある。フックを使って水没船の奥に入る。

No. 039 Chapter11 MAP：秘密の地下 中



水没した永眠室の天井近くに貼り付いている。水が満たされたおかげで取れるようになった

No. 040 Chapter12 MAP：ザルカン



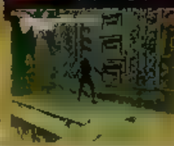
[illegible]と戦った球戯場の出口付近にある。出口に入り、左手の柱の陰に隠れている。

No. 041 Chapter12 MAP：ザルカン



球戯場へ上がっていくエレベーターの屋根の上に置いてある。移動床を利用して上る。

No. 042 Chapter12 MAP：ザルカン



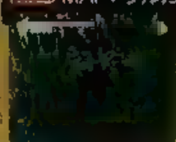
球戯場の最上段。移動床を利用して上る。足場を固定する最後のスイッチの先にある

No. 043 Chapter12 MAP：ザルカン



[illegible]前に顔の形をした石像がある。この石像を[illegible]などで破壊する。

No. 044 Chapter12 MAP：ザルカン



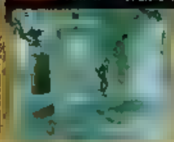
[illegible]の滝の滝つぼの底にある。水中を潜っていくと、深みにスカラベが沈んでいる

No. 045 Chapter12 MAP：洞窟 中層



鉄鉱石を産出する古代鉄工所遺跡に向かう途中[illegible]状の通路直前の右手に落ちている。

No. 046 Chapter12 MAP：洞窟 上層



[illegible]フアウと戦う直前のセーブポイント付近にある。氷の柱が融けて通路が出現。

No. 047 Chapter12 MAP：洞窟 中層



[illegible]イヤ ワームへ進む途中の火炎道の通路内にある。炎を避けて進めば見つかるはず

No. 048 Chapter14 MAP：ザルカンの迷宮



鉄格子の扉を開け、出口とは反対の左側に進む。すると通路の突き当たりに落ちている。

No. 049 Chapter14 MAP：ザルカンの迷宮



迷宮の最深部、鉄格子の鍵の宝箱の近くにある。少し広めの部屋の真ん中に落ちている。

No. 050 Chapter15 MAP：ザルカン



[illegible]4階の入り口右手から落ち、進んだ先に落ちている。3階入り口からも上れる

第2回マスターニンジャトーナメント続報！！

マスターニンジャトーナメント第2ラウンドが8月2日～22日に行われる。Xbox Liveで"ハリケーンパック：Volume I"をダウンロードし、ぜひとも参加してみよう！（詳細は http://www.xbox.com/ja-jp/event/masterninja まで）。日本、北米、欧州それぞれの地区で最高スコアを記録したプレイヤー各1名が、9月に開催予定の世界決勝戦に進出できるのだ。



←魔神キャットが連続攻撃を仕掛ける。投げや崩しなどの攻撃もアリ？

↓最初は頭骨で防備されている魔神ディノ。ここは皇宮核芯か？





←MSATの進化版となるエネミー。MSATと同じような特殊警棒を持つが……？



←↓おなじみ「DOA」のハヤブサコスチュームと、謎のボンテージの2着が登場する。



世界の新作注目しソフトをとくと見せる!!

ワーコレGARAGE ガレージ

つぎに来るワーコレタイトルをどこよりも詳しく紹介するのが私たちの務めです。

What'sワーコレ
正式名称World Collection。海外Xboxゲームをセレクトし一律低価格で国内リリースするシリーズ。ゲーム内容は英語のままだが、説明書のみ日本語化。

ローカルリポート

試練を乗り越え、銀河系の守護者ジェダイの一員となれ

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

SF映画の金字塔「スター・ウォーズ」の世界を満喫できるソフトがワーコレに登場！ 真のファンならば言語の違いなど気にせず、ジェダイになりきって挑んでみよう。

	スターウォーズ ジェダイナイト：ジェダイアカデミー		シューティングアクション
	Activision 【販売元：マイクロソフト】		LucasArts、Raven Software
	9月2日発売予定		5040円【税込予価】
	HDTV、5.1ch		
			12歳以上
	27ブロック		—


↑旧三部作（エピソード4〜6）の主人公・ルークもジェダイマスターとして登場！

本作は「スター・ウォーズ」を題材にした数あるゲームの中で、ライトセイバーによる剣劇アクションをメインにすえた「ジェダイナイト」シリーズの最新作。プレイヤーはパダワン（ジェダイの入門者）のひとりとして、数々の訓練や任務を受けることになる。ミッションの攻略順序は任意選択制、戦闘で使用するライトセイバーやフォースの種類も多種多彩……と、独創性にあふれたプレイを展開できるのだ。

主人公ジェイダンの容姿は千差万別

プレイヤーの分身となる"ジェイダン・カー"は、正式な訓練を受けずしてライトセイバーを作った有望な候補生。その種族や衣装、扱うライトセイバーの柄（つか）の形やセイバーの色は自由に選択が可能だ。より物語世界に浸れる外見を選ぼう。




➡カスタマイズした外見はデモ画面にも反映されるぞ。


➡選択した種族や性別による能力差はナシ。純粋に好みのデザインをチョイスしよう。

魅惑のマルチプレイモード

マルチプレイのゲームタイプは6種類。シンプルな個人戦／チーム戦をはじめ、1対1（または1対2）の決闘を参加者が勝ち残り形式で持ち回る"デュエル"や、特定の任務を遂行する攻撃側とそれを阻止する守備側に分かれてのチーム戦などを、さまざまな条件で楽しめるのだ。しかも、BOT（CPU制御キャラ）の設定やラダー形式によるネットワークプレイもきっちりサポートしている親切設計!!


➡周囲の味方の体力やフォースパワーを回復させるフォースが使用可能。

ジェダイたるものライトセイバーの扱いを習熟するべし

ミッション遂行中はさまざまな武器（銃器系と爆弾系）を入手できるものの、あらゆる局面で頼りになるのは、何といってもライトセイバー。コントローラーの入力のしかたによって多彩な攻撃アクションを繰り出せるのがうれしい（フォースパワーを消費するものもあり）。ゲーム開始時にはノーマルタイプしか選択できないが、プレイが進むごとに、二刀流や両刃タイプのライトセイバーも使えるようになるのだ!!




➡各タイプのクセを見極めて、お気に入りを選ぼう。

ジェダイたるものフォースを適所に発動すべし

プレイヤーが使用できるフォースは14種類(マルチプレイ専用を除く)。各フォースには3段階のレベルがあり、ゲームが進行するごとにレベルが上がり、より強力な効果を発揮する。フォースを使うには特定のフォースパワーが必要なので、発動させる頻度やタイミングには注意しよう。


➡キャラクターや一部のオブジェクトを遠く押す。それで開ける道もある。


➡敵に電気攻撃を浴びせる。レベルが上がる度と威力も凶悪に……。


←フィールド上に隠された各種オブジェクトを透視する。かなり重要。


←周囲の時間の流れを減速させ、プレイヤーの動きを相対的に速くする。

裏切り者だらけの無法者集団をひとり残らず地獄に送り込め!

DEAD MAN'S HAND

ありそうでなかった、開拓時代のアメリカ西部を舞台にしたFPS（1人称視点の3Dシューティング）。"荒野のガンマン"気分を味わいたい人は迷わずチャレンジ!

デッドマンズ ハンド	ウェスタンシューティング
ATARI（販売元：マイクロソフト）	Human Head Studios
9月2日発売予定	5040円（税込予価）
HDTV、5.1ch	
15歳以上	
3ブロック	―

FPS



↑その首に多額の賞金がかけられた者どうしの闘い。倒しまくれば、一攫大金持ち!?

開拓地にのさばる無法者集団"The Nine"で勃発した内紛。組織に裏切られ、瀕死の怪我を負わされたガンスリンガー（殺し屋）エル・トージャンは、復讐のため一味をひとりずつ始末していくことを誓う……。本作はガンマンが幅を利かせるアメリカ西部開拓時代を舞台にしたFPS。スコアアタックが熱いシングルモード、最大8人までのマルチプレイともに、従来のFPSとはひと味違った雰囲気で楽しめるぞ。



アウトローを貫くために必要な3タイプの護身道具





メイン武器となる銃は"ピストル"、"ショットガン"、"ライフル"の3タイプ。ゲーム中は、状況によってこれらを使いわけて戦っていく。各タイプには3種類のモデルがあり、ゲーム進行によって使用可能モデルが増えていく（ステージ途中でのモデル変更はなし）。

それぞれのタイプには、パワーメーターを消費することで特殊な効果を発揮する"パワーショット"モードが用意されている。これらを効果的に発動することも重要だ。

ピストルタイプ



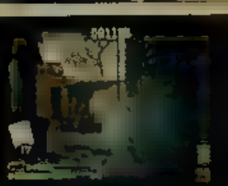
【基本性能】射程距離が短く、一発のダメージも低いが、使い勝手のよさは随一。とくに連射性能の高さは、膠着状態を打開する際などに威力を発揮。【パワーショット】マガジンに装填されている弾薬を目にも止まらぬスピードで早撃ちする。耐久力の高い敵との一騎打ちに有効。

ショットガンタイプ



【基本性能】いわゆる散弾銃。連射は利かないが、特定の射程圏の敵を広範囲にカバーでき、近接した敵には致命的なダメージを与えることができる。【パワーショット】命中させた敵を一時的な混乱状態にする。多勢に無勢な状況での体勢立て直し時などに活用できる。

ライフルタイプ



【基本性能】抜群の射程距離を誇る長距離用武器。進路先の脅威を未然に排除できるのが魅力。連射効率や威力の点で、接近戦では圧倒的に不利。【パワーショット】望遠スコープの使用によって、ロングレンジでの命中精度を飛躍的に向上させる。集中力を要するため、乱用は不可

腕次第でレジェンドスコアを積み上げる

レジェンドスコアとは、敵やフィールド内にあるものに弾薬をヒットさせることでポイントが加算されるパラメーター。単に命中させるだけでなく、"トリックショット"と呼ばれる特殊な方法でヒットさせることで、より高いポイントを獲得できる。つまり、プレイヤーのテクニックやひらめき次第で、限りなくハイスコアにアタックできるというわけだ。ゲームはやり込んで攻略してナンボ、という人こそ、このシステムは燃えるぞ!

かっこいいレジェンドスコアの稼ぎかた



←敵の帽子に風穴を開ければ、気分も爽快!



↑接近戦の敵をナイフで仕留めるのは、スゴいことです。



←地形の状態次第では、ドリフコント風の攻撃も可能だ。



火薬積載の荷車をそっと押して射撃すると……

↑↗➡ダイナマイトや火薬をうまく利用すれば、一度に大量の敵を始末できる。その数が多ければ多いほど、加算ポイントも高騰!

EXPLOSIVE KILL&MULTI-KILL!!

闘いのまえにはポーカーを

各ミッション開始まえに唐突に始まるポーカーゲームは、パワーメーターや弾薬の初期状態を向上させるチャンス。選択したゲーム難易度や勝ち抜き回数によって負けるリスクが変化していくので、押しどころ、やめどころの判断は慎重に……。



←負けても最悪の事態は避けられるから、ご安心を。

マルチプレイもかなり熱い!



ローカルリポート

Voodoo Vince

終盤までのヒントも一挙公開!

約40ものステージが待ち受けるボリューム満点の本作。ページは少ないが書くべきことは多い、というわけで最重要ポイントに絞って一挙4章分のヒントを凝縮収録!

ヴードゥーヴィンス	アクション
マイクロソフト	Beep Industries
発売中(7月22日)	5040円[税込]
5.1ch	―
非対応	全年齢
22ブロック	―

クリアー条件を大公開! あとはジャンプの腕しだい!!

最初に、最重要のジャンプ技をふたつ紹介しておこう。ひとつは、"2段ジャンプ→スピンアタック→ホバリング"を順に行って飛距離をかせぐ"最長ジャンプ"。ゲーム中盤以降は、このジャンプコンボを駆使しないと届かない場所も多い。もうひとつは自分の"影"。ホバリング時に自分の影を着地点に合わせるようにすると、せまい足場などにも確実に降りられるぞ。

The Quarter

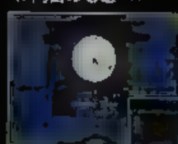
The Back Stoop
ステージ後半、スイッチで製粉機を回してその中へダイブ。出てきた袋を下にある計測器まで運べば扉が開く。

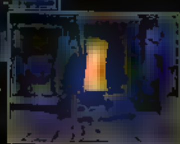
The Docks
最下層のさん橋にあるシンバルを取り、最上層のつり橋にいる通せんぼうの前で使う。すぐにうしろに逃げて橋の真ん中まで進むとゴールが登場!

Main Street
スタート直後の壁に刺さっているロケット花火に触れて引火させ、壁から出ているパイプ(青い炎)に燃え移らせながら火種を広場まで運ぶ。火だるまの状態で扉の前にいるモンスターに突っ込み、出てくるガソリンをブルドーザーに注入すれば道が開ける。

The Square
まずは時計台の出窓を上ってリンゴを取り、中央の石像に渡そう。以降は、石像の後ろに立つだけで時計台の上まで行けるようになる。この街では、時計台の針を動かすと時間帯が変わり、各営業時間に対応した店が開く。時間を調節し、以下の順番で3つの店を巡ろう。その際、必要なアイテムを持って行くことを忘れずに。すべて回ってジャズの心を会得してから門番のところへ行くと、セッションが始まるぞ。

1. Costume Ball (5-8PM) 羽メガネ
2. Pawn Shop (8-11AM) 札束
3.Jazz Rooster (11PM-2AM) 吹奏楽器
4. 門番のもとへ


⬅時計台を操作して都合のいい時間帯に調整。


➡それぞれに必要なアイテムを持ってお店へ。

The Bone Goliath
時計回りに進んで上層へ上り、ボスの攻撃を避けながら3つのスイッチを押していく。そのあと、ぼうしをかぶった状態で避雷地点に立てば終了!

Roachfort

研究所から各ステージへ移動し、ロケット飛行機の材料を集めるのが目的。集める順番は自由に選べるぞ。

Main Tunnel
トンネル最奥→水車部屋→トンネル最奥→リフトの上(2段ジャンプで上る)の順にスイッチを押す。爆発する敵を誘導し、扉の前で爆発させよう。

The Rocket Lab
リフトを乗り継ぎ、最下層にある燃料を最上層の飛行機まで運ぶのが目的。少しの段差でも爆発するので注意。

Throttle Up
加速を活用しつつ洞窟を突破。1アップが多数あるので、のちのステージに備えてできるだけ機数を稼ごう!

Propeller Room
スタートしたら右の外周づたいに進み、川が流れるエリアへ。ホバリングを活用して材木や木箱の上を慎重に飛び移り、川を渡る。難度は高めなので、できるだけ事前に機数を増やしておこう。何とか川を渡り切ったら、洞窟の上層へ移動。天井を1周して4つのスイッチを押し、プロペラを止めてから最下層のスイッチを押せばオーケーだ。


⬅ホバリング中に自分の影を見て着地点を調整。


➡慎重に天井の足場を移動してスイッチを押す。

The Upper City
崖のへりに建つ建物などを足場にしながら、ひたすら上へ上へ移動。頂上付近のパイプの先にゴールがある。

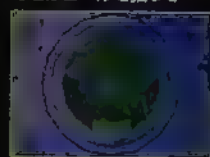
The Basket Case
ゴンドラで滑りながらジャケットを100枚集める。赤い看板だけ要注意。

The Central Arena
外周にある足場からボスの背に飛び移り、大ジャンプ。上層の足場にあるスイッチを押したらすぐに飛び降り、時間内にフロア中央の針穴へダイブ!

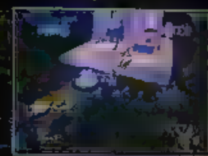
Crypt City

Gatekeeper Jam
最初の門は、門番のお手本どおりに門を叩いて数回メロディーを奏でると入場できる。ステージ終盤の広場で、すべての"もぐら"を倒すと扉が開くぞ。

Sarcophagus Hustle
道なりに進み、ひとまず砲台は素通りして前進。行き止まりでバネを入手したら砲台まで戻り、そのまま砲台の中へ。あとはゴールを狙って……!

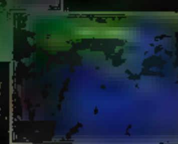

⬅バネを使って砲台に入り、ゴールへ向けて射出。照準はこんな感じで。

Zombie Guidance Counselor
ステージ中央に現れる"光"を各コテージの前に置き、さまよっているゾンビを3人、家の中へ招き入れるのが目的。ただし、敵が光に触れると光は消え、最初の出現位置に戻ってしまう。家の前に光を置いたら、事前に溜めておいたVoodooパワーやスピンアタックを駆使して敵から光を死守しよう。


⬅敵たちは光に集まってくる。溜めておいたパワーを使って一掃しよう。

Downtown Crypt City
虫取り網で蛍をゲットし、街の中央にある女神像を灯そう。そのあと屋根の上に3ヵ所ある"たいまつの像"が3つとも鐘突き堂に向くように調節。その状態で再び女神像を灯せばクリアー!


⬅網も蛍も、それぞれ街の外壁付近で取れる。


➡3つのたいまつの像で鐘突き堂を照らせ!

Rat Race Rodeo
白い衝撃波をジャンプでかわしつつ、ときおり落ちてくる瓦礫にわざと当たるのが正解。3ダメージで倒せるが、次第に足場が減っていくので注意。

Brusque Manor

The Porch Pooch
左の小屋にあるレコードを右の蓄音機で鳴らし、犬がじゃれているすきに見つからないよう、す速く屋敷内へ。

The Tumbler Room
床にある"Ⅰ"～"Ⅲ"のスイッチを踏むと塔の各階が回転し、入り口が変化。まずは1階を回してベルを取り、ひとつだけ欠けている場所に戻す。さらに1階を回してベルのひもを引くと執事が現れるので、再び入り口を調整し、彼のあとに着いてゴールへ入ろう。


⬅外壁が回転して入り口が現れる。まずはベルをセットして鳴らすのだ。

The Busy Butler
執事が通った青い道筋だけ、足場として通れるようになる。奥の書斎で人形と話すと本棚に近道が現れるので、帰りはそちらから。塔へ戻ったら床のスイッチで1階と2階を調節し、2階の小部屋へ。次ステージへの道が現れているハズだ。

The Trophy Room
本棚からシカの剥製に上り、そのまま壁際の本棚の上を進むと爆弾を入手できる。爆弾をタマゴの側に置いて部屋の反対側からボーガンでキャンドル目がけて飛び、自分が火種になって爆弾に引火させれば破壊成功。3つ壊したあと、爆弾を取る場所からさらに壁際を進んでいくとゴールまで行ける。

Unwanted Guests
爆弾樽に火をつけてタマゴを5つ壊すことが目的。後半のタマゴは火種となるキャンドルが少し離れた位置にあるので注意。浮遊イスの扉は時限性だ。タイミングをはかって一気に対岸へ!

Glowberry Tangle
最初の分かれ道で右に進むとゴール方面。スウィングのあとはスピンアタックとホバリングで飛距離を稼ごう。

Dolly Playtime
スイッチを押してから所定のポイントへ移動し、うまく列車にはさまれると成功。牧場付近、陸橋の左の岩山、陸橋の右上の山頂に3つスイッチがある。


⬅ボスの踊を通り抜けるのが最短。

つまりやすい難関クエストをピンポイントで攻略!

MAGIC The Gathering BATTLEGROUNDS

チャプターごとにさまざまな条件をクリアーし、新たなスペルを獲得していくクエストモードを一挙攻略! スペル名のみ、ゲーム中にならって英語で表記しているぞ。

action
マジック:ザ ギャザリング バトルグラウンド
ジャンル タクティカルアクション
ATARI (販売元:マイクロソフト)
Secret Level
発売中 (7月22日)
5040円 [税込]
HDTV、5.1ch
2ブロック以上 —

相手の戦略を見極め、デュエリストの頂点に立て!

デュエルに勝利してスペルを集めていくクエストモード。勝利条件はクエストごとに異なり、チャプター5までクリアーすると全スペルを入手できる。なお、多くのクエストは直前に入手したスペルを使用することが勝利条件に含まれる。上達するほど忘れがちなので気をつけよう。

最重要の基本テクニック

みずからも攻撃しよう!

プレイヤーの分身となるデュエリストは、直接殴ることによって相手に1ポイントのダメージを与えられる。この直接攻撃、タフネスが1のクリーチャーにはかなり有効。早めにくり出して先制攻撃をヒットさせれば、マナを消費せず、さらに反撃を受けることなく倒せるぞ。

相手陣地のマナを奪え!

自陣だけでなく、敵陣に出現したマナクリスタルも、じつは取ることができる。自分の近くに出現したり、相手がスペルを唱えているときが奪うチャンスだ!

Yボタンはつねに連打!

消費したマナは時間とともに回復するが、Yボタンを連打すると少しだけ回復速度が上がる。マナの量は使えるスペルの量に直結するので、スキあらば連打!

CHAPTER 1: ENTER THE DUELIST



←Magma Giantの能力は、召喚時にすべてのキャラに2ダメージを与えるのだ。

SPAWN WITH DESTRUCTION

相手はデュエル後半になると、すべてのクリーチャーが強化されるOverrunを使用してくる。それを使われるまえに倒したいところだ。マナが5になったら即Magma Giantを召喚し、召喚時に発動される能力で敵を一掃。以後はGoblin Sky Raiderも併用して相手を攻めよう。

CHAPTER 2: NATURE'S WRATH

GORILLAS IN YOUR MIDST

Gorilla Chieftainを同時に2体召喚することが勝利条件。まずLlanowar Elvesを2体召喚し、以後はUntamed Wildsを使い続けてマナの最大値をすばやく増やす。マナが8まで溜まったらGorilla Chieftainを連続で召喚すればよい。

DOUBLY BLESSED

相手はBlessed Oratorでタフネスが強化されたYouthful Knightで攻めてくるので、Elvish Warriorで防いでデュエリストで止めを刺す。マナが10ほど溜まったら可能な限りクリーチャーを召喚し、Overrunで一気に攻め込もう。



←維持費用があるのでムダのない行動を。Untamed Wildsは3回使えばオーケー。

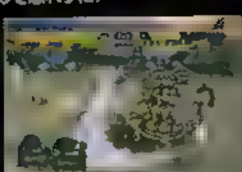


←Overrunは味方クリーチャーがすべて+3/+3される強力なスペルだ。

CHAPTER 3: DIVINE MYSTERIES

WAY OF THE WARRIOR

まずSuntail Hawkを2体召喚してデュエリストを攻撃。クリーチャーはYouthful Knight2体で倒せるぞ。Warrior's Honorを使用するのを忘れずに!



→相手がクリーチャーを5体同時に召喚しても散花となる。すばやく攻めるのがコツ。

HANGING BY A THREAD

ライフが1から始まるので序盤を乗り切ることが重要。まずマナを2まで温存してYouthful Knightを召喚、Carnophageを倒す。以後Venerable Monkなどを呼んでライフを増やしつつ戦おう。

ARCANIS THE OMNIPOTENT

相手はCounterspellやMana Shortでこちらの強力なスペルを封じてくる。少ないマナで召喚できるSuntail HawkとYouthful Knightを中心に攻めよう。Blessed Oratorを2体召喚してタフネスを強化するとベター。

CHAPTER 4: PRACTICE TO DECEIVE

TURTLE DEFENSE

自陣の奥でHorned Turtleを召喚し、クリーチャーを防ぎつつ相手にマナシャードを取らせないことが重要だ。これを続けるとマナに余裕が出るので、Fighting Drakeなどを召喚して攻めよう。

MAGIC MIST

相手が大量に召喚してくるThunder Spiritを防ぐのがカギ。Pendrell Mistsを2回唱えてからUnsummonで相手のクリーチャーを戻せば、相手のマナを減らしつつクリーチャーを倒せる。余裕ができたらFighting Drakeで攻めよう。

IHSAN'S SHADE

序盤のJuzam DjinnはHorned Turtleで防ぐ。できるだけ早くPendrell Mistsを2回唱えて相手のマナを減らし、Mahamoti Djinnで攻めよう。



←相手の強力なスペルは、マナコストがないCounterspellで無効化する。

CHAPTER 5: WHAT EVIL LURKS?

CLEAR THE AIR

相手陣のクリーチャーをすべて消すのが勝利条件。序盤はDeath's-Head Buzzardで耐えしのぎ、マナが8以上になったらInfestを2連続で使用すればよい。



←敵のクリーチャーのタフネスは最高2なので、Infestを連続で全滅できる。

AGAINST ALL ODDS

敵クリーチャーはDeath's-Head Buzzardで迎撃し、デュエリストで止めを。余裕ができたらLiabilityを2回唱え、クリーチャー破壊時の特殊効果で相手ライフを削る。後半はJuzam Djinnで力押し!

MARAXUS OF KELD

できるだけ早くKrovikan Vampireを召喚し、敵のRaging Goblinなどを倒してしもべにする作戦が有効。相手のScorching Missileで倒されないよう、ライフはつねに以上にすること。Vicious Hungerなどでライフを回復しよう。

CHAPTER 6: FORCE OF WILL

最後のCHAPTERは、いままでに入手したスペルを使ってスペルブックを構築し、デュエルを行う実戦形式。オススメの色は、強力なクリーチャーが多い白、全体ダメージ系のスペルが多い黒の2色。白単色と黒単色、2種のスペルブックを作るだけでも最後まで攻略は可能だ。過去のチャプターで学んだことをすべて活用すれば、必ず勝てるハズ!

MULTANI RETURNS

黒でスペルブックを組もう。Giant SpiderはSengir Vampireで、OverrunはInfestで対抗すればよい。

AKROMA RETURNS

相手と同じ白で戦う。Angel of Retributionを召喚されるまえにThunder Spiritを召喚し続け、力で押し切れ!

ARCANIS RETURNS

ここも黒が○。Liabilityを唱え、Death's Head BuzzardとInfestで敵クリーチャーを倒しつつライフを削ろう。

IHSAN'S SHADE RETURNS

白で持久戦に持ち込む。Thunder SpiritとWarrior AngelにGuided Strikeをかけ、じっくり倒していこう。

MARAXUS RETURNS

敵がVolcanic Dragonを出してくるため、白のWarrior AngelとAngel of Retributionで対抗していく。

TSABO TAVOC

白がオススメ。敵はエンチャントを使ってくるのでDemystifyは必ず組み込む。Angel of Retributionで攻めろ!

MISHRA

強力なスペルはCounterspellで無効化される。Youthful KnightをBlessed Oratorで強化して攻めよう。

[illegible]

複数色で組んだブックはマナの最大値の増加速度が遅いため、後半しか高コストのスペルが使えない。クエストでは単色で構築するのがオススメ。



←複数色で構築する場合、消費マナが少ないスペルを中心に組み合わせることで欠点を補える。



海の向こうの濃い口なゲーム情報をキャッチ！

海外ゲーム MANIAX

Vol.22

やってきたきた夏休み！ ちょっと変わったゲームや大作で遊びたいナーなんて思っているキミ、ピッタリな海外産のソフトを紹介しますぜ！

海外タイトル新着情報

[illegible]遊んだ[illegible]……[illegible]と[illegible]が欲しい皆さん[illegible]……[illegible]てみたりと[illegible]休みは[illegible]……[illegible]ドを[illegible]……[illegible]ひそしてみ[illegible]くはる[illegible]性の時[illegible]……[illegible]チャな[illegible]いこなせるかな

[illegible]
- ●IndyCar Series 2005（発売・開発：Codemasters）
- ●Spider-Man 2（発売：Activision 開発：Treyarch）
- ●NCAA Football 2005（発売・開発：EA Sports）
- ●Catwoman（発売・開発：EA Games）
- ●Sudeki（発売：Microsoft 開発：Climax）



ドライバー スリー
Driv3r
発売：Atari 開発：Reflections

[illegible]

「Driver」シリーズは、海外ではかなり有名なクライムアクション。アメリカ各地で暗躍する高級車窃盗団をつかまえるため、刑事ターナーがおとり捜査官となって窃盗団に潜り込む。ミッション形式でストーリーを進める以外にも、広い街を自由に走り回ったり、多数のミニゲームで遊んだりと、豊富なゲームモードが用意されているぞ。



←ミッション前に流れるムービーもかなり美しい。



➡基本は三人称視点だが、一人称視点で遊ぶことも可能。遊びやすいほうで暴れ倒れ！

街はすべて俺のもの！ 本能のままに行動しろ!!

本作の特徴は、その自由度の高さ。アイスなクルマを見つけたら頂戴し、ムシャクシャしたら銃を乱射、乗り飽きたクルマは爆破してブッ壊す、とメチャクチャでオーケー。ただし、あまりに悪事を働きすぎると警察が動き出す。彼らもかなりバイオレンスで、こちらを見つけるといきなり撃ってくる。パトカーを見たら逃げろ！



←よさげな乗り物を見つけたら、まずは運転手を引きずり降ろして……つまりそういうゲームです。



➡何かとうるさい警察だけど、パトカーごとアーチにダイブすれば人者[illegible]になっちゃうよ。

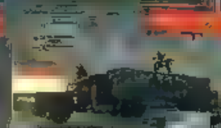
鋼鉄の木馬で街を駆けろ！

ゲームタイトルのとおり、本作ではさまざまなマシンが登場する。ここで紹介したものは、もちろん全部で[illegible]

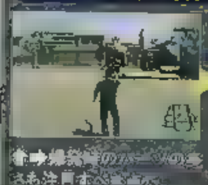








乗り物を壊すことも可能だ



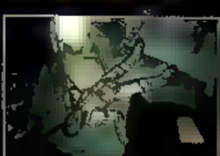


←➡爆発時のパーツの多さも注目すべき[illegible]

ザ クロニクル オブ リディック エスケープ フロム ブッチャー ベイ
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
発売：Vivendi Universal Games 開発：Starbreeze Studios



←主人公のリディックは暗視能力を持っている。

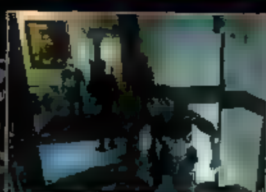


➡グラフィックの美しさもさることながら、残虐表現もかなり過激だ。

[illegible]

原作はハリウッド映画で、日本でも今夏公開予定。クールで知的、かつ超凶悪という犯罪者リディックを操り、難攻不落の刑務所"Butcher Bay"から脱出を謀るSF的世界観のFPSだ。とにかくグラフィックの美しさが際だち、光と影が織りなすキャラの存在感はFPS系の中でもピカ一。ゲームはミッション形式を採用しており、刑務所内を徘徊してさまざまな目的を達成していく。邪魔なヤツらはそっと背後に忍び寄り、すばやく首をへし折ってしまえ！

シーフ デッドリーシャドウ
Thief: Deadly Shadows
発売：Eidos 開発：Ion Storm



←腕力はないので敵には絶対見つかるな！



➡どうしてもジャマな敵は、背後から忍び寄って静かに消すべし！

[illegible]

FPS系スニーキングアクションという新境地を切り開いたシリーズの最新作。プレイヤーは盗賊となり、多彩な建物に忍び込んで誰にも気づかれることなくお宝をゲットしていく。主人公の闇にとけ込む才能は驚異的で、隠れるほどの影があれば、至近距離でも敵に気づかれないほど。相手の背後から攻撃すれば大ダメージを与えられるというシーフらしい一面も持ち合わせている。開発は「デウスエクス」でおなじみのウォーレン・スペクター率いるIon Stormだ。

緊急企画

夏だわっしょい!! みんなで遊べるゲーム特集

大勢で盛り上がれるパーティーゲームを紹介！ ただし、以下のソフトはリージョンフリーではないので注意してね。

何かと休みが多いこの時期、キミの家に大人数が集まることになったら、何を用意する？ 流行のゲームで遊ぶのもいいけど、通なら何かひとヒネリ欲しいところ。そんなときは、アクが強めの海外ソフトで遊んでみてはいかが？ みんなで遊べば、それだけで話のネタには事欠かないかもよ。



⬅下のコラムでおなじみ、ライアン宅のパーティー例。

➡アメリカではよく人が集まるとか。飲み物もたっぷりね。

気の合う仲間が集ったときは、このゲームで！

Serious Sam

FPS 発売：Gotham Games 2002年

考えたくないときは！



内心ホカホカはFPS見学!

⬆➡バカゲーに見えるが中身はけっこう硬派。

プレイヤーが操るのは、Tシャツにジーンズ姿の青年サム。およそFPSの主人公とは思えない格好だが、地球の危機を救うため、過去の世界で敵を倒しまくる。両手に爆弾を持ち、絶叫しながら突っ込んできて自爆する敵キャラ"Kamikaze"のインパクトは絶大。画面分割により、最大4人の対戦と2人同時の協力プレイが楽しめるぞ。

Midway Arcade Treasure

バラエティ 発売：Midway Games, Inc 2003年

ご年輩が多いときは！



昔見たゲームがてんこもり！

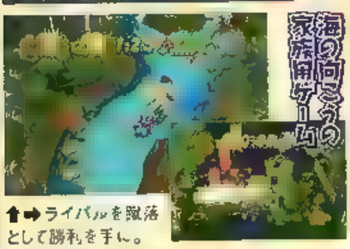
⬆➡ATARIの名作も多数収録されている。

「ペーパーボーイ」や「マーブルマッドネス」など、過去にゲーセンを賑わせた名作を24本収録。'80年代ゲーマーやメガドライバーなんて呼ばれていた人には涙もののラインナップだ。パーティーアクションの元祖「ガントレット」（4人同時可能）や、騎馬戦の元祖（？）「スマッシュTV」（2人同時可能）で往年の友情タッグを取り戻そう

Nickelodeon Party Blast

アクション 発売：Atari 2002年

国際交流するときは！

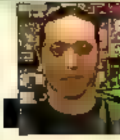


海の向こうの家族用ゲーム

⬆➡ライバルを蹴落として勝利を手に。

スポンジ・ボブやロケット・パワーなど、アメリカのTVチャンネル"ニッケルオデオン"の人気キャラ8体が登場するアクションゲーム。最大4人で6種類のミニゲームをこなし、順位を競う。ひとつのゲームにかかる時間は5分前後と、手軽さは抜群。内容もシンプルなので親戚の子が遊びに来たときなんかに片手間で遊ぶには最適！

メッセーサンオーカオス館・土屋店長の これとかどうですか？



「Driv3r」がダントツです。あとは「Shadow Ops:Red Mercury」、「Spider-Man 2」が人気ですね。先月に引き続き、「Full Spectrum Warrior」も売れています。ちょっと変わったところでのオススメは、近未来が舞台のレースゲーム「Powerdrome」。「スター・ウォーズ」のポッドレースをそのままゲームにしたような作品で、あの「カンタム：レッドシフト」に並ぶスピード感がたまらないです。なお、画質がキレイな周辺機器"モンスターケーブル"ですが、日本では代理店の契約が切れたようで新品の入手が難しくなっています。欲しい方はお早めに。

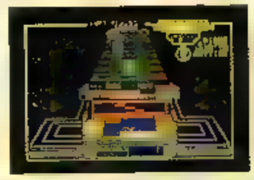


⬆特殊部隊を操るFPS「Shadow Ops」。これもグラフィックがスゴイ！

Xboxほか海外ゲームの聖地！
メッセサンオーカオス館
所在地：東京・秋葉原
http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

メーカープロファイル ATARI アタリ

1972年創設のテレビゲームメーカーの老舗。社名の由来は囲碁用語の"当たり"から……といった話はあまりにも有名。1977年に"ATARI VCS"というカセット方式の家庭用ゲーム機を発売、空前のテレビゲームブームを巻き起こすが、どんなメーカーでも勝手にソフトを作れたという仕様から粗悪ソフトが氾濫。1982年のクリスマス商戦で商品をさばききれなかったショップやメーカーが軒並み倒産してしまう、俗にいう"アタリショック"状態に陥り衰退。以降は分社や合併をくり返し、インフォグラム社が名称使用権を獲得、2003年には社名をATARIに変更した。



➡落ちものパズルの「KLAX」も有名。

海外ゲーム投稿団

●いまや海外ゲームの一大ジャンルである洋画ゲーム。もとの映画やDVDを見た直後に、勢いで遊び切るのが最大限に楽しむコツだと自分的には思います。『スパイダーマン2』、Xboxでも出てほしい！ （東京都 クモ太郎）

ゲームで予習してから映画を見るのも一興。妙にすっきりしたりしてね。



神奈川県 元気娘

⬅祝「スター・ウォーズ」発売記念。来年の映画公開に向け再ブームに？

●ご注意：マイクロソフトでは海外版Xboxの初期不良や故障時の修理を受け付けていません。また、現時点的にはアジア版やリージョンフリー版のソフトは日本版のXbox本体で動くと言われていますが、公式にはその動作は保証されていません。海外版のXbox本体やソフトを購入したときは、サポートなしのリスクがあることをお忘れなく！ 自己責任でお願いいたします。

ライアンのアメリカとPCファン



Ryan J. Payton

韓国、ドイツ、アメリカなどを筆頭に、世界には無数のPCゲームファンが存在する。'99年ごろまで、PCには最先端のゲームがそろっていた。多くの西洋のゲーム雑誌では「過去もっとも優れていたゲームは？」との質問に対し、「スーパーマリオ」や「ファイナルファンタジー」と答える人よりも「スタークラフト」や「シヴィライゼーションII」、「Doom」と答える人のほうが多かった。PCファンは、PCの高解像度モニターによる美しいグラフィックや、マウスとキーボードでの操作感を愛し、PCこそが最高のゲーム用マシンであると譲らない。さらには家庭用ゲーム機を敵視している人間も少なくなく、なかでもアメリカのPCファンがいちばん嫌っているのはXboxのようだ。マイクロソフトは有名どころのスタジオにPC用のゲームを作ることを止めさせ、Xbox用のゲームを作らせてきた。現状、その戦略はとてもうまく進んでいる。「アンリアル」や「デウスエクス」などは、5年まえはPCの人気作だったが、その続編はいまXboxで登場している。PC用「Doom3」のオンライン要素は対戦のみだが、Xbox用はオンラインで協力プレイもできる、といったコンシューマー版の優遇例も珍しくない。「PCゲームの市場が衰退しているのはXboxの責任である」と言及する専門家もいる。実際、私もコアなPCファンだが、長年のFPSファンのため最近は、「ヘイロー」や「レインボーシックス3」が楽しめるXboxでもよく遊ぶ。個人的には、PCファンは嘆くのを止めてXboxを買えばいいと思う。

米シアトル生まれ、大阪在住のライター。北米で8月発売予定のXbox用「レインボーシックス3：ブラックアロー」が楽しみ。現在、これもPC用の発売予定はありません。

:: International

ウィリアム・ベイカン先生の Xbox Liveで使える英会話講座 第5回

あまりの暑さに「英語が頭に入らない」なんて方はいませんか？ そんな方のために、2号連続で夏休み課外授業をお届けします！



[illegible]介／Xbox事業本部・パートナー営業部、アソシエイトアカウントマネージャ。2～18歳まで日本に滞在しており、日本語に堪能なお方。

Ⓟは発音(pronunciation)、Ⓜは意味(meaning)の略です。

夏休み課外授業（上）会話編

生徒：いやあ～、夏に入って、このところ暑い毎日が続きますねえ。
ウィリアム：まさに、"Dogdays"だね。こんなときはいつもと趣向を変えて、夏休み課外授業をお届けしようか。今月は会話編でいこう！
生徒：会話ですか……。けっこう難しそうですね。僕、苦手なんですよ。
ウィリアム：会話は当意即妙なやりとりが楽しいものなんだけど、それでもある程度は筋道が決まっているもの。これまでひととおりXbox Liveでの英会話術を勉強してきたわけだけど、Xbox Liveに接続してからゲームを終えるまで、ひととおりの流れを追ってみることにしよう。
生徒：まずは基本線をしっかりと抑えるということですね？
ウィリアム：そう。基本があれば、あとはいくらでも応用が利くからね。

STEP 1 Xbox Live接続時

A:Hey, hows it going?
Ⓟ ヘイ、ハウズ イット ゴーイン？

B:I'm fine,everything is cool. How about you ?
Ⓟ アイム ファイン エブリシング イズ クール。ハウ アバウチュー？

A:I'm fine thank you. Are you ready to play?
Ⓟ アイム ファイン サンキュー。アー ユー レディー トゥ プレイ？

B:Yeah we're all ready to go. We are just waiting for you.
Ⓟ ヤア ウィアー オール レディー トゥ ゴー。ウイ アー ジャスト ウエイティング フォー ユー。

A:Okay, I'll be ready in few minutes. Hold on a second.
Ⓟ オウケイ、アイル ビー レディー イン フュー ミニッツ。ホールド オン ナ セカン。

Ⓜ A：やあ、みんなどう？
B：元気だよ。きみはどう？
A：元気さ。ところで、プレイの準備はできている？
B：準備万端さ。あとはキミが準備できるのを待つだけだよ。
A：ああ、失敬。すぐに準備するよ。しばらく待ってね。



解説 Xbox Liveに接続して見知らぬ人とプレイするときは、たとえ母国語でも緊張するもの。まして英語ではなおさら。とまどわないためにも、最初のあいさつはきっちり暗記しておいたほうが無難。それさえ済めば、あとは意外とすんなりといくのでは？ ここではかなりくだけた表現を例示しておいたが、ふつうに"Hi, how are you?"というのでも、もちろんかまわない。

STEP 2 ゲームプレイ中

A:Oops, sorry. I did not mean that. I will be careful next time.
Ⓟ ウープス、ソーリー。アイ ディッド ノット ミーン ザット。アイ ウイル ビー ケアフル ネクストタイム。

B:That's okay - just be careful next time.
Ⓟ ザッツ オウケイ。ジャスト ビー ケア フル ネクスタイム。

A:I think I need more practice.
Ⓟ アイ シンク アイ ニード モア プラクティス。

Ⓜ A：ごめんなさい。うしろから撃つつもりはありませんでした。
B：気をつけてくれよ。
A：もうちょっと練習が必要みたいです。



解説 ゲームプレイ中の会話はなかなか成立しづらいが、ここではFPSで協力プレイをしていると仮定しての会話を紹介しておこう。実生活ではなかなかこういうシチュエーションはないかもしれないが、個々のフレーズは役に立つものばかり。

STEP 3 Xbox Live終了時

A:So William it seems you've been practicing a lot. You totally kicked my butt! How long have you been playing this game?
Ⓟ ソウ ウィリアム イット シームズ ユーヴ ビン プラクティシング ア ロット。ユウ トータリー キックド マイ バット。ハウ ロング ハヴ ユー ビン プレイング ディス ゲイム？

B:I've been playing for more than three months now.
Ⓟ アイヴ ビーン プレイング フォア モア ザン スリー マンス ナウ。

A:So I guess I need more practice. Do you mind practicing with me?
Ⓟ ソウ アイ ゲス アイ ニード モア プラクティス。ドゥ ユー マインド プラクティシング ウィズ ミー？

B:Okay, let's go! Ⓟ オウケイ、レッツ ゴー！

Ⓜ A：うわっ、ボコボコにされちゃった(笑)。ウィリアムはたくさん練習しているように見えるけど、どれくらい遊んでいるの？ B：そうだねえ、まるまる3ヵ月以上は遊んでいるよ。 A：僕も負けないように練習をしなくっちゃ。どう、いっしょに練習しない？ B：いいよ。さあ、やろう。



解説 Xbox Live終了時のパターンとしてはいくつかあるが、ここでは、プレイを継続する場合を例示しておいた。"終わりよければすべてよし"などと言うが、気持ちよくゲームを終えることが、豊かなXbox Liveライフ、ひいては英会話を約束すると言えよう。

今月の1本



⬆使用言語で対戦相手を決定できる。日本人だけと対戦するといったことも可能。

XIII(サーティーン)～大統領を殺した男～

8月5日にマーベラスインタラクティブより発売予定のトゥーン調のFPS。その見た目ゆえ、ほかのFPSに比べて、さほどシビアではないプレイを楽しめるのが特徴だ。

Xbox Liveオススメ度
★★★★☆

お役立ちフレーズ

It's kind of getting late here, so I think I'll drop out now.
Ⓟ イッツ カインド オブ ゲティング レイト ヒア、ソウ アイ シンク アイル ドロップアウト ナウ。
Ⓜ もう遅いので、これで落ちます。

Xbox Liveでのプレイを終えたいけれど、なかなかそのタイミングがつかめない……などというのはよくあること。ここではそんな方のために覚えておくと便利なフレーズを紹介しよう。時間が遅いことを理由にXbox Liveから落ちるときの表現だ。対戦相手が時差を把握していることはほとんどないので、言い訳としても有効に活用できるかも。

ベイカン先生に教えてほしいフレーズを募集
このコーナーでは、ウィリアム・ベイカン先生に教えてほしい英語のフレーズや単語、文化の違いなどを大募集！ 採用させてもらった方の中から抽選で3名に、お好きなXboxソフトをプレゼント。はがきに、①住所 ②氏名、③年齢 ④電話番号 ⑤知りたいフレーズなど ⑥欲しいソフトを明記のうえ、P113のあて先まで！

ファミ通Xbox突撃隊プロジェクト（略してFTP） その2

「静岡に『Halo』のオアシスを見た！」

Xboxのよさを日本の皆さんに伝える本誌渾身のプロジェクトが始動！ 今回は、『Halo』に情熱を燃やす、静岡大学のメンバーを取材に行きました。その熱気ぶりをレポートします。



静岡大学の皆さん（プラス余計者ひとり）で「Halo」の人文字を作ってみました。

下宿の部屋と部屋をLANケーブルでつないで『Halo』の腕を磨く静岡大学"PoD"とは？

Xboxのすばらしさを伝えるべく日夜努力を続けるファミ通Xbox突撃隊プロジェクト（略してFTP）。ある日、そんなFTPにひとつの情報が舞い込んだ。「静岡大学に『Halo』の猛者どもが揃っている。しかも、彼らは部屋と部屋をLANケーブルでつないで対戦を楽しんでいるらしい」と。熱心なXboxユーザーの活動を紹介することは、FTPの大切な任務である。増してやそこまで『Halo』を愛しているならば、Xboxファンにも大きな刺激になるに違いない。そこで取材陣は、一路静岡へ飛んだ——。

「もともと僕らは、静岡大学・麻雀倶楽部のメンバーだったんですよ」と教えてくれたのは"大佐"。静岡大学の学生が中心になって結成された、『Halo』を愛する者たちの集い"PoD（プラトゥーン・オブ・ダッシャー）"の主要メンバーのひとりだ。「ところが、たまたま隊長が『Halo』を買って、対戦をしてみたらムチャクチャおもしろかった。それで、あれよあれよという間にみんながハマっていったんです」。

"みんなでワイワイできるから……"『Halo』は究極のコミュニケーションツール

「最初に『Halo』のパッケージを見たときは、ちょっと心配だったんですけどね（笑）」と懐かしそうに笑うのは"隊長"。その名のとおりPoDのリーダーだ。

「人数が増えてくると4分割画面だけでは足りなくなる。それで、メンバーが同じアパートに住んでいたのを幸い、"LANケーブルでつなげてみよう"ということになったんです」。そういうと、実際に窓からLANケーブルを投げ実演してみてくれた。その原始的なやりかたとXboxとのギャップに思わず笑みが漏れてしまうが、そこまでして『Halo』で遊びたいという彼らの熱意には感心させられてしまう。「それ以降はほんと、泥のようにハマりましたね（笑）。それこそ昼夜もないくらい」。知らないうちに麻雀倶楽部は、『Halo』愛好会に変わっていたという。

「大佐にはびっくりしました」と隊長。なにしろ『Halo』の多人数対戦やりたさに、引越しをしたくらいですから（笑）」。「ちょうど去年の5月くらいでしたね。ここは別のところなのですが、メンバーのいるアパートに引っ越しました。まわりからはかなり奇異な目で見られましたけど……（笑）」と大佐は笑う。

なぜそこまで彼らは『Halo』を愛する



⬆「日本中に知り合いができたのがうれしい」とメンバー。『Halo』仲間の輪が広がる。



←『Halo』を楽しむ隊長（右）と大佐。

のだろう？ 「もちろんゲーム自体の楽しさもあるのですが、みんなでワイワイ楽しくできるというのが大きいですね」と隊長。「ひとりだったら、たぶん続かなかった」。どうやら『Halo』はコミュニケーションツールとして活用されているようだ。彼らにとっては、『Halo』はカラオケや麻雀と同列の"遊び"なのだ。

「やっぱり、友だちに恵まれたから『Halo』も楽しかったんだと思いますよ」とメンバーのひとりがしみじみと言った。なんとなくいい気分になりながら、静岡をあとにした取材陣だった。

実録！ 部屋と部屋はこうしてケーブルでつなげ！



←ケーブルをおもむろに取り出し斜め下の部屋へ。



←なんとかキャッチ！ けっこう難しいみたい。



←Xboxにセット。これでプレイができるぞ



←これでやっと対戦！ 雨の日も風の日もプレイ

読プレを賭け、PoD対ファミ通Xboxのチーム戦か!!



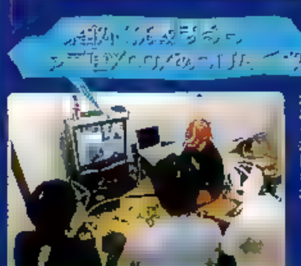
←謎のマスクマン参戦。自信満々だったが。



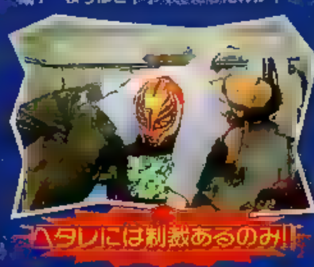
➡こちらはPoD。[illegible]

←ステキな話は聞けたが、手ぶらでは帰れないのがFTP。読プレをゲットすべく、PoD vs ファミ通Xboxチームの対戦と相成った。「PoDに勝利すれば、豪華読プレを！」とマイクロソフトさんには取り付けたものの、謎のマスクマン2名の加勢も空しく、結果はファミ通Xboxチームの敗退……。ファミ通Xboxチームはヘタレがひとり足を引っ張ったのが敗因だった。仲間割れを見るに見かねて、マイクロソフトさんがプレゼントをくれました！

⬇業を煮やしたマスクマンが怒りの制裁！ よっぽど下手くそだったのか？

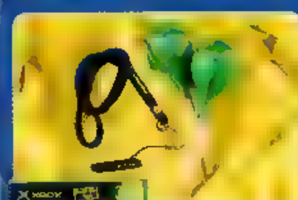


←全国レベルのPoDにかなうわけもなく……



というわけで、なんとか入手した恒例の（？）戦利品をプレゼント!!

というわけで、編集部員が体を張って（？）入手した、レアグッズをプレゼント！ 希望者は欄外の応募要綱を参照のこと。合わせて、FTPに対するご意見ご要望もお待ちしております。





←↑とってもレアなXbox特製サンバセット（上）。サッカー観戦には最適。杏さゆりさんと水谷さくらさんのサイン入りソフトも捨てがたい

①Xbox特製サンバセット（5名）
②杏さゆり＆水谷さくらサイン入り『クリムゾンスカイ：High Road to Revenge』（3名）

プレゼントのあて先はコチラ プレゼントの希望者は、①住所、②氏名、③年齢、④電話番号、⑤欲しい賞品の番号、⑥FTPにしてほしいことを官製はがきなどに明記のうえ、以下あて先まで。締切は8月28日（土）当日消印有効。当選者の発表は12月号にて行います。〒154-8528 （株）エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「FTPプレゼント係」

http://www.genki.co.jp/games/phantomcrash/

PC ファンの、PC ファンによる、PC ファンのための公認&放任ファンページ!

ファントムクラッシュ PHANTOM CRASH

サンチャ WIRED ……DAY22

全国ン万のワイヤヘッズ諸君! だけに贈る、サンチャWIRED最後のお蔵出し! こんないまだからこそ初心に返ろう『PC2031』開発画稿大特集!



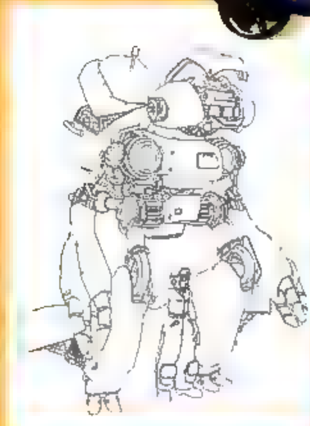
↑"SVコア"と説明がある画稿。ケース上部には「Kudryavka」の文字が。ケース下部には「猫子技研総合研究所/横須賀研究開発センター」と記されている。あえて多くは語るまい。



ホーリー。攻走守のバランスがいい機体なので、愛機としているワイアヘッズ諸君も多いかと。「PC2050」にも登場するか?



↑9式カラーの色設定全8種を一挙公開。ご存じ、横山宏氏によるものだ。



↑フォトン。「PC2031」ではパッケージやポスターでも登場し、主役機めいた扱いでした。頭部カバーが開けられた画は珍しいのでは?

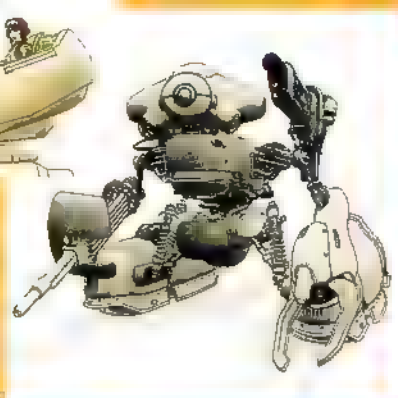
そして、彼らもまた去って行くのか。荻野美由紀劇場!



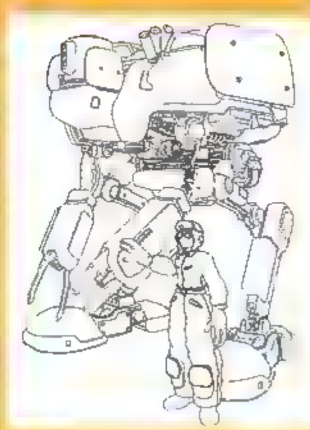
↑「"放置区域を出てくまえにデートしよ"とユキからメールがあった。でもオレは手すら握れなかった。行く先々でアイツらが邪魔しなければ……思い出すといまでも泣けてくる(元気 荻野美由紀)」。大会終了後の記念撮影なのだそうです。彼と彼女たちの宴も終わったのでしょうか。



↑フォトンのコクピット。やはり居住性は抜群に悪そうではある。ちなみにコクピットブロックは分離可能とのこと。



➡チャーガ。ある意味"横山趣味"がもっとも顕著な機体デザイン。誰かミキシングビルドしてみませんか。クレーテとノイスポッター(いまならオスカルがオススメ)あたりからなんとか……。



↑アーロン。こうして比べてみると、コンパクトな機体に見える。「ゴミ・ボーイ」において、アオとマルとジョーンズの愛機でもありました。





from 担当&ライター ライター「今月は設定資料がいっぱいですね、担当」担当「いやー、攻略をしない"X攻略"ページ以来ですな」ライター「探せば出てくるもんですね! しかし、改めて見ると、やっぱいいもんですなぁ SV」担当「初心忘れるべからずですよ なにごとも」ライター「故郷忘じがたく候ですねぇ」担当「蒟蒻柄ど~よ、そういうツッコミは」ライター「ところで、担当。"ワイアヘッズ通信"が見あたりませんが?」担当「じっくり考えたけど、残念ながらそういうことです。そんなわけで、今月は、これまで掲載するタイミングを逸していた設定画をお見せしておこう、という次第。出すものは全部出したし だいたいこれで思い残すことはないかな」ライター「それはつまり ワイアヘッズ諸君の皆さま、長いことお世話になりました ということですね」担当「飯坂兄さんやMONA LISAさん 元気スタッフの皆さまにはたいへん、本当に 心底お世話になりました!」ライター「わたしたちはふつうのファンに戻ります! ふつうのファンに戻るから「PC2050」もふつうに期待してますよ! 担当! ファントムクラッシュは永遠に不滅です! さて、データ消して最初からやるとするか」ライター「ではみなさん、最後にごいっしょに」一同「ターボ最高! イエー!」

編集長日記
THE DIARY OF THE EDITOR IN CHIEF
～ある日、あと。～
Vol.5

今月は、この半年を振り返りつつ、来年以降の話まで一気に飛躍してみたりする。これからXboxはどこへ進む？

2004年上半期はちょっと苦戦。でも2004年から2005年は、いろんな意味でいろんな動きがありそうなXboxなヨカン!?

日本のゲーム業界は、売れるタイトルと売れないタイトルの差が、はっきり出るようになってきた。売れるタイトルはとことん売れて本数も伸びるが、売れないタイトルは何をやっても伸びない。とくに新規タイトルなどは、厳しい結果となる場合が多い。これが普及台数ダントツの他機種ですらそうなのだから、Xboxタイトルの場合はますます厳しくなる。ちょっと気になったので、今年上半期に発売されたタイトルで売れ行きベスト10を調べてみた。

1位 NINJA GA DEN（56544本）
2位 ゴーストリコン アイランドサンダー（5908本）
3位 クリムゾン スカイ（5785本）
4位 ブレイクダウン（5724本）
5位 ギルティギア イグゼクス シャープリロード（5619本）
6位 鉄騎大戦（5378本）
7位 ブレースボーン チャレンジ2（4172本）
8位 天誅 参 ～回帰ノ章～（3903本）
9位 天空 -Tenku-2（3876本）
10位 カウンターストライク（3341本）

1位の『NINJA GAIDEN』はテクモのTeamNINJA制作というブランド力に、アクションゲームとしての確かなおもしろさもあって、日本だけでなくワールドワイドにおいても大成功を収めたタイトルだ。ただ、2位以下を見ると数字的にガクッと落ちる。全体的に決して多いとは言えない数字ゆえに、これくらいの差はつきやすいのかもしれないが、それにしても1位と2位で10倍近い差があるとは。1万本超えのタイトルは、上半期においては27タイトルのうち1本しかないのである。うむむ、やはり厳しい。

そういえば先日、とあるメーカーさんと打合せをしていたとき、こんな話が出た。「タイトルにもよりますが、最低でも1万本は売れるという見込みがないと、国内発売は難しいと言わざるを得ませんね」

もちろん、メーカーによって考えかたはさまざまだろう。ただ、上記の数字だけを見ると、日本におけるXboxタイトルは今後どうなってしまうんだろうか……と、少なからず不安にはなる。

これだけの状況下でありながら、Xboxタイトルは毎月発売され続けているのも事実だ。8月は1タイトルしか発売されないっていうのはさすがにどうかと思うが、それでも9月以降はそれなりに順調な本数がリリースされていく。2年ものあいだ、Xboxタイトルを日本国内でリリースしていなかったエレクトロニック・アーツが再参入してくれたという事実も、Xboxにとって非常に明るい話題と言える。また、今年に入ってから積極的に展開するようになったアーケードタイトルの移植も、アレとかソレとかまだまだ未発表タイトルが控えており、アーケードファンを喜ばしてくれるだろう。

去年、日本で発売されたXboxタイトルは55本だった。トータル的な数字でいえば今年も同等かそれ以上も十分ありうるんじゃないかと思っていたのが今年のはじめだったわけだが、それがだんだん実感に変わってきた。それくらい、少しずつだがXboxが盛り上がりそうな気配を感じている。

理由はいくつかありそうだ。まず、Xboxが得意とする海外タイトルが、いままで以上に日本でも受け入れられるようになったということ。かつての"洋ゲー"という響きは決していい意味ではなかったと思うのだが、最近は日本でもちゃんと実績を残せるタイトルが増え、昔ほどの悪い印象はなくなったと言ってもいいだろう。

さらには、日本のXbox市場においてもサードパーティーがキチンとしたビジネスができるように、マイクロソフトが土台を固めてきた努力も大きい。アーケードタイトルの移植にしても、すでに他機種で発売されているものがメインとはいえ、あれだけのタイトルを4800円（税別）でリリースできるのはマイクロソフトが積極的にアプローチしてサポートしているからだろう。もう数ヵ月もまえの話になるが、マイクロソフトのアーケードタイトル担当者とアルカディア編集部のデスク、ファミ通Xboxから僕と鈴木ノリックが出席し、現状とこれからのアーケード業界、アレコレと話し合ったことがあるのだが、マイクロソフトは非常に熱心で情熱的に語っていたのを覚えている。ちゃんと現状を見据えつつ、だったらXboxはどうあるべきかという答えを、ある程度見出しているようであった。

決して楽観しているわけではないし、いくつかの発売延期・中止などもあってちょっとションボリ状況なXboxであったが、今秋から来春にかけては、まだまだ現行ハードとしての意地を見せてくれそうだ。

来春以降はどうなるのか？　マイクロソフトからは何も公式発表はないし、発表するまで何も言わないと思うのだが、ふつうに考えれば来春までに次世代Xboxの発表があるのではないか、と予想される。なぜなら、SCEが「2005年の春にはPS3を発表する」という発表をしたからだ。マイクロソフトが当初いつごろ発表するつもりだったかはわからないが、このPS3発表より早く次世代Xboxを公式発表するのではないか。次世代機の中でも最初に発売してスタートダッシュを目論んでいる印象があるマイクロソフトの次世代機なだけに、公式発表も遅れまいとするはず。このようなさまざまな情報を組み合わせていくと、次世代の発表時期、発売時期も「このへんかも？」なんていういくつかの予想ができるのだが、それよりも現行のXboxが来年はどうなってしまうのか、そっちのほうが気になる。

いろいろ考えかたはあると思うのだが、最低限、次世代機が発売される日までXboxは現役ハードであってほしい。次世代機のためにも、そして現ユーザーのためにも。



←6月のマイクロソフト発表会では、新規タイトルも含めて11タイトルがお披露目。今月はセカンドタイトルではあるが「フル・スペクトラム・ウォリヤー」が発表され、まだまだ新作はあるぞ、という雰囲気は感じ取れた。



➡年末の注目作は、やはり『Halo2』だろう。北米発売日（11月9日）からできるだけ近いタイミングで日本でも発売してほしい！　これこそワールドワイドで同じ土俵で競い合いたい。よろしくお願いしますデス！

PROFILE



松井ムネタツ

久々に他機種を立ち上げてゲームしてみたんだけど、やっぱXboxのグラフィックは格が違うな、と感動してみたり。マルチで発売されるゲームならXbox版を買おうよ。本誌編集長。

［今月の一枚！］



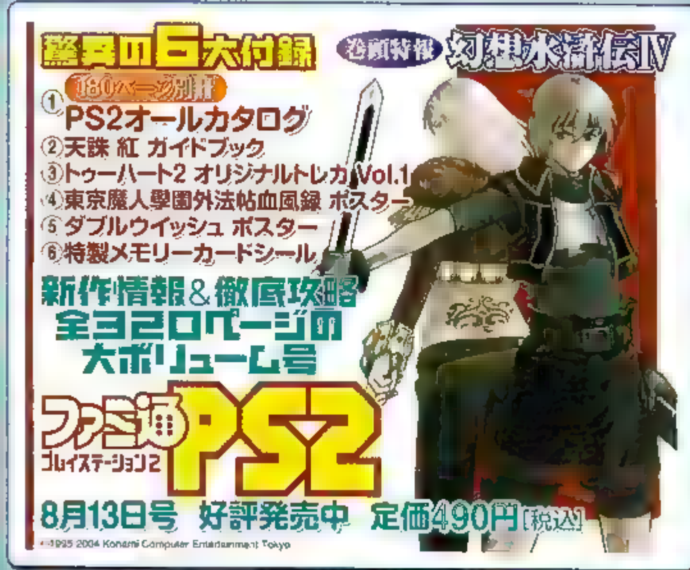
E3のプレス向け「ファントムダスト」プレゼンルームに貼ってあったロゴ幕。体験版記念（？）にMSからいただきました！ ちゃんと壁に貼ってますよー！

もうヒトコト！ こういう立場になってから、Xboxには関係ないよなと思いつつも、なるべくいろんなゲーム会社さんに会うようにしている。そこでビックリするのは、「そのうち、ファミ通Xboxさんでもお世話になることがありますから」と社交辞令ヌキで挨拶していただけることだ。けっこうビックリするような、いままで一度もXboxタイトルを作ったことがないところからも、そんな話を聞いたりする。え？ 現世代のXboxですよね？ 違うの？

※本文中のランキングは、111ページに掲載されている販売店のご協力により、ファミ通Xbox編集部が独自に作成したものです。

シュミコラム ソニーのサイバーショットU50にも飽きてきたので、新しいデジカメが欲しいなあ、なんて思っていたら、松下から新LUMIXが発表されたじゃないの。前機種が値下がりはじめたからそろそろ新機種かと思ってたらやっぱり！ 光学手ブレ補正12倍ズームは魅力的。取材にも活かせるし、これ、買ってもいいよね!?（誰に問いかけ?）

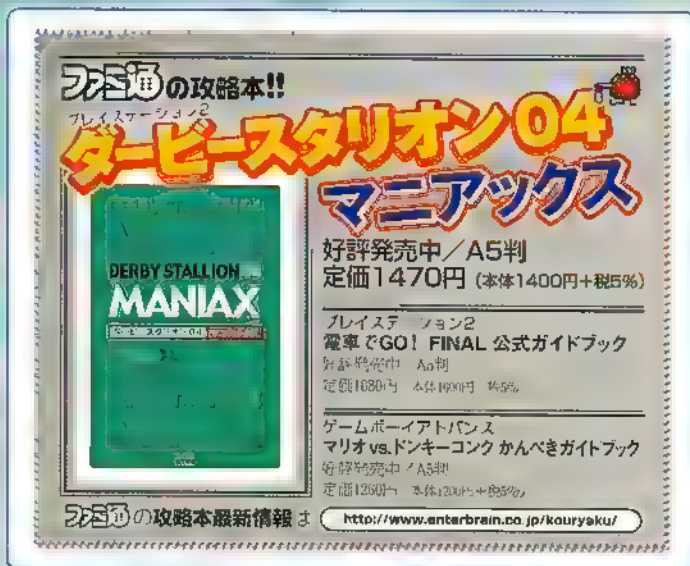

WEEKLY ファミ通
8/13号
好評発売中
特別定価350円[税込]
J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろう!'04
天誅 紅
ペーパーマリオRPG
4週連続攻略小冊子第3弾!
ファミ通AWARDS
実況パワフルプロ野球11
© 2004 SUSUMU MATSUSHITA


驚異の6大付録
巻頭特報 幻想水滸伝IV
①180ページ別冊 PS2オールカタログ
②天誅 紅 ガイドブック
③トゥーハート2 オリジナルトレカ Vol.1
④東京魔人學園外法帖血風録 ポスター
⑤ダブルウイッシュ ポスター
⑥特製メモリーカードシール
新作情報&徹底攻略 全320ページの大ボリューム号
ファミ通 PS2 プレイステーション2
8月13日号 好評発売中 定価490円[税込]


ファミ通キューブ+アドバンス
9月号
絶賛発売中!!
特別定価590円
特別付録
エンジェルカービィの特大ビーチボール
組み立て式飛び出すペーパーマリオRPG
攻略 ペーパーマリオRPG


すべてのアーケードゲーマーに贈る最先端専門誌
月刊アルカディア
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE
ARCADIA
定価650円(税込)
9月号絶賛発売中!
夏の対戦格闘ゲームラッシュ勃発! 乗り遅れるな!!
CAPCOM FIGHTING jam
VirtuaFighter4 FinalTuned
TEKKEN5
THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX
http://www.arcadiamagazine.com/


ファミ通Wave DVD 9月号
120分! ゲーム番組ギッシリのDVDビデオマガジン!!
最新映像第2報!
『biohazard4』
1時間8分最速クリア!
やり込みKING!『鬼武者3』
夏といえば水着! てなわけで最新映像を大収録!!
DEAD OR ALIVE
大好評発売中!! 定価980円(税込)


ファミ通の攻略本!!
プレイステーション2
ダービースタリオン04 マニアックス
DERBY STALLION MANIAX
好評発売中/A5判
定価1470円(本体1400円+税5%)
電車でGO! FINAL 公式ガイドブック
ゲームボーイアドバンス
マリオvs.ドンキーコング かんぺきガイドブック
ファミ通の攻略本最新情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/

ファミ通Xbox・協力店リスト TOP10

■北海道
アーク21 江別店／帯広店／北見店／釧路店／
　恵庭店／永山店／登別店／美留岡店／南市店
ゲーマーズ 札幌店
セントラルホビ
ビックカメラ 札幌店
ヨドバシカメラ マルチメディア札幌店
[illegible]
トミ 模崎店／八戸店／三沢店
ないてる 駅前店／土手町店／中野店
マジカルステーション 城下店
■秋田県
アーク21 秋田店
一休さん 横手サティTVゲームコーナー
ブックンティピア サンフェスタ店
めんこん堂 本荘営店
■岩手県
アーク21 一関店
COMG! 盛岡南サティ店
マジカルガーデン 水沢店
■宮城県
ゲーマーズ 仙台店
ノムカル 石巻店／南イパス店／塩釜店／
　北四店／五橋店／森町店／はっぴい店／
　古川店／大和町店
TVパーック 塩釜店
ベスト電器ハル ヤオチュウカウボーイ店
ヨドバシカメラ マルチメディア仙台店
■山形県
一休さん 東根サティTVゲームコーナー
ウヤウチ玩具館 酒田駅前店／鶴岡ヤマザワ店／
　山形大学前店／山形西バイパス店
シガル 山形十日町店 米沢店
ファミコンプラザTOM 大野目店 春日町店
■福島県
アーク21 福島店
一休さん 会津サティTVゲームコーナー／
　郡山サティTVゲームコーナー／
　ベイシア安達店／ベイシア白河モール店
ノムカル 郡山店 ゆくしま
ブックトマト 田村店
ヨドバシカメラ 郡山駅前店
■新潟県
一休さん ベイシア小千谷店／
　ベイシア新潟豊栄店
コムダノユ
COMG 長岡店／糸魚川店／小千谷店／亀田店／
　空港通店／小出店／五泉店／小針店／
　三条四日町店／新発田店／水原店／出雲崎店／
　中条店／燕店 新津そつ新町店 見附店／
　六日町店／吉田店
ホームエンタメステーション 加茂店
マジカルガーデン 柏崎店／新潟空港通店
マジカルステーション 加茂店／三条ピアレ店／
　白根店／新三条店／寺泊
ユメック 長岡大島店／長岡東口本店
ヨドバシカメラ 新潟店
■長野県
アピアランド 飯田店／駒ヶ根店
一休さん ビルフェロ 飯田サティ店／
　ビルフェロー 更埴サティ店／ベイシア富山店／
　ベイシア更埴店／ベイシア中野店／
　ベイシア長野店／ベイシア佐久店
エイデン 大町店／飯田店／飯田インター店／
　下諏訪店 諏訪インター店／松本店
オタッキー 平安通店
ソフトハウスTOM 長野店
デジタルプレイス アップルライン店
トム 神林店
ノジマ 豊科店
ブックウストム 本店
■群馬県
一休さん ベイシア吾妻店／ベイシア安中店／
　ベイシア伊勢崎店／ベイシア太田店／
　ベイシア尾島店／ベイシア渋川店／
　ベイシア沼田店／
　ベイシア前橋モール店／ベイシア月夜野店／
　ベイシア藤岡店／ベイシア前橋モール店／
　ベイシア新町店／ベイシア吉井店
クウム 大泉店／太田新井店
GAMECITY1001 伊勢崎店
タイムクリップ 新井店／安中店／上毛電鉄店／
　新町店 中山中央店／渋川店 藤岡店
ビックカメラ 高崎東口店
ファミコンショップ桃太郎 伊勢崎店
文真堂書店 桐生店／伊勢崎店／天川店／
　太田店／大胡店 大間々店 笠懸店／片貝店／
　上大類店／上小出店／上中居店／高崎野店／
　小出店 小島店 城店 新前橋店 図書館店／
　藤岡店 玉村店／富岡店 藤岡店／
　榛名町店／広沢店／群馬店／行幸田店／吉井店
　ブックス 前橋本店
■栃木県
一休さん ベイシア大田原店／ベイシア烏山店／
　ベイシア鹿沼店／ベイシア真岡店／
　ベイシア矢板店
クウム 足利店／足利駅店
三省堂 今市店／烏山店
サンユウドウ 矢板店
タイムクリップ 大平店／佐野店
ドキドキ冒険島 黒磯店
ブックマート 大田原店
ブックマート アレックス
文真堂書店 真岡店／八幡店
■茨城県
石岡ピノキオトーイ
一休さん ベイシア神栖店／ベイシア下館店／
　ベイシア玉造店
Jack 竜ヶ崎店
トイアらんど 鉾田店
TVパーク 神立店
ブックトマト 下館店
じゃらんど 三和店／総和店
■埼玉県
アンドウトーイ

一休さん ベイシア鴻巣店
エブリディ [illegible]
須田書店 BOOM鶴ヶ島店／本店／三郷店
ゲーマーズ 大宮店
ゲーム天国 鶴瀬店
さくらや 浦和西口駅前店／大宮東口駅前店
スーパーソフトボックス 武蔵浦和店
タイムクリップ 本庄本店
トキトキ冒険島 東川口店 南浦和店
ノジマ 朝霞店 ふじみ野店／坂戸店／所沢東店／
　NEW上尾店 東所沢店 三芳店／吉川店
ビックカメラ 大宮西口そごう店
ファミコンショップ桃太郎 上尾店／入間店／
　春日部店／川越店 川越新宿店／北本店／
　行田店／鴻巣店 坂戸店 鶴ヶ丘店／
　狭山台店／新所沢店／千間台店／草加店／
　秩父店／鶴ヶ島店／所沢店 鴻巣店
　東松山店／双葉店／ふじみ野店／本川越店／
　寄居店
ファミコンハウス ピエロ
[illegible]
マジカルガーデン 東松山店
マジカルステーション 鴻巣ブックドーム店
ミルキー2 鶴ヶ島店
ミルキー3 鶴ヶ島店
ロムハウス 上福岡店／志木店
■東京都
アール 関原店／本町店
AZ Market 青梅店 立川店
おもちゃの王国
キムラヤ 町田店パトル
酒田書店 聖蹟桜ヶ丘店
ゲーマーズ 池袋本店／立川店／本店2号館／
　町田店
ゲームキッズ 東武練馬店
GAMESナナ
コヤマ 戸越店／新小岩店
さくらや 池袋東口店／渋谷総合館／
　新宿西口駅前店 新宿東口駅前店／
　新宿ホビー館／聖蹟桜ヶ丘店／
　東京八重洲北口店
サンソフト
シーファン 石神井公園店／富士見台店
スーパー2号館
セキド 亀有店 ゲーム天国
ソフトランドQuick 学芸大店
ソフトランドGARAGE 西小山店
ソフトランドぶんぶん 自由が丘店
太陽堂 石神井店 久米店
TVショック 赤羽店 渋谷店
東武百貨店 池袋店7階 TVゲームコーナー
トキトキ冒険島 亀有店
ノーサイド 阿佐ヶ谷店／富士見台本店
ノジマ 狭山店／青梅店／国分寺店／府中店／
　東大和店 多摩境店／中野店 NEW鶴川店／
　八王子東店 清瀬店 昭島店
ハチスケ 大森店 蒲田店 京急蒲田店
BIG 大井町店
ビックカメラ 池袋西口店・池袋東口駅前店／
　池袋本店 有楽町 ロ公口店／渋谷東口店／
　新宿西口店／新宿東口店／立川店／有楽町店
ピットイン
ファミコンショップ ピュロ
ファミコンショップ桃太郎 秋津店／清瀬店／
　五日市店／ひばりが丘店
ファミコンハウス 小平駅前店
ファミコンランド 光が丘店／光が丘公園店
ファミコンワールドばれ 昭島店／小作店／
　羽村店／福生店
ベニレイン 蒲田西口店
マジカルガーデン 昭島店／大山店／武蔵村山店
マジカルステーション FKI武蔵小山店
マックスエンタテイメント シミズ玩具
　鳥居店 大和町店
murouchi.co.jp 八王子本店
モトナワールド 瑞江店／船堀店
ももたや 小金井店
ヨドバシカメラ 上野店／新宿西口ガード店／
　新宿西口本店／新宿東口駅前店／八王子店／
　マルチメディア錦糸町店／
　マルチメディア 町田店
ロムハウス 成増店／中野坂上店／
　西日暮里店
■千葉県
アトキシ 酒々井店
一休さん ベイシア鴨川店
おもちゃのあつまや
GAME ちばんかん 五香店
GAME&HOBBY キッド
ディスクユニオン ピュウ柏店
トキトキ冒険島 君津店
ホビーランドキューブ
マジカルガーデン 茂原店
モトナワールド 船橋北口店
ヨドバシカメラ 千葉店
[illegible]
有丸電気 稲毛店
一休さん 鴨東サティTVゲームコーナー
おもちゃのセンター ナガノマ
ゲーマーズ 横浜店
ゲームショップビーム
Game Station ずん中央店／上大岡店／
　湘南下永谷店／下溝鶴店 十日市場店／
　東戸塚店／藤沢店／三ツ境店
ComDock 大井松田店 海老名店／湘南台店
コンプマート 相模原店
さくらや 相模大野店
ソフトランドBOSTON 藤島田店
ソフトランドGARAGE 相模原店 新丸子店
ソフトランドくんらん 大倉山店／長瀬店／
　向ヶ丘店 元住吉店
ディスクユニオンピュウ 湘南辻堂店
TVゲーム&バラエティーピース
TVパニック 鶴見駅前店
テレビっ子 あざみ野店／長津田店

トイ&ホビ サカミ堂
トイザック 相武台店／南林間店／大和店
ドキドキ冒険島 白楽店
ノジマ 愛川店／伊勢原店 今宿店／鴨居店／
　古淵本店 相模原店 座間店／伊勢山店／
　大和山店 戸ヶ崎店 厚木店／
　NEW青葉台店／NEW港北店／NEW平塚店／
　藤沢店／湘南店／湘南平塚店
ビックカメラ 新横浜店／横浜西口店
ピネット 大倉店
ファミコンショップPaddy
ファミコンショップ桃太郎 厚木店
ファミコンプラザジェイズ
マジカルガーデン 横浜山手台店
マジカルステーション 戸塚店／
　マジカル本町店
マルチメディアステーション ゼロワン
メディアボックス 厚木鶴田店／小田急相模原店／
　町田大野店／十日市場店／新百合ヶ丘店／
　南林間店
横浜タカシマヤ TVゲームコーナー
ヨドバシカメラ 京急上大岡店／
　京急川崎駅前店／横浜駅前店
ロムハウス 大船店／鶴島店／鶴見店／海老名店
■山梨県
おもちゃのイチノセ
おもちゃのマルちゃん
TOYSクゥちゃん 昭和店
ノジマ 上野原店／甲府店／韮崎店／
　富士吉田店
■静岡県
エイデン 浜松本店
エスポット 焼津店 富士店
ゲームショップばる まがりかね本店
スーパーコンプマート 浜松店
TVゲームショップ ドラゴンキッズ
テレコムランド 伊豆長岡店
ノジマ 伊東店／磐田店／湖西店／掛川店／
　北脇店／静岡店／島田店／浜松店／富士店／
　藤枝店
PARADE 掛川店 磐田店／静岡掛川店／
　西伊豆店／浜松店 清水店／焼津店／袋井店
ファミーズ BOOK ONE店
ファミコンランド 磐田店／袋井台店／高丘店／
　磐田店 本館店
ホビヨシ 富士店／藤枝店
マジカルガーデン ザウルスアミューズ清水店／
　清水店／千代田店 浜松高丘店
メディアボックス 浜松店／三島店／御殿場店／
　島田店／沼津南店／沼津大通り店／
　藤枝店 浜北店 袋井店／富士店 函南店／
　富士宮店 富士宮店／本宮瀬店
　三島壱番店／浜松インター店
大和堂 沼津店／三島店／下土狩店／本店
■愛知県
一休さん 清水屋犬山店 清水屋春日井店／
　清水屋小牧店／清水屋藤ヶ丘店／
　ビルフェロー 春日井サティ店
エイデン 岡崎南店 安城店／
　一宮店 パルティ店／小田井ウイング店／
　東大曽根店／春日井店 高田店／
　小牧インター店／長久手店／岡崎南店／
　千種南アズパーク店／
　高浜ショッピアポート店／高橋店／田原店／
　知多店／安城店／岡崎城北店／豊田元町店／
　豊橋店／西尾店／碧南店／本店／
　メガ大曽根店
オタッキー 豊橋店／一宮店／千代が丘店／
　中村区店／六番町店
おもちゃか ざね店
おもちゃのシャンボ アスティ店
おもちゃの森 プレーメン
GROOVE 金山本店
ゲーマーズ 名古屋店
ゲームステーション54ビ EAST WEST
ゲーム遊園 一宮店 稲沢店／小牧店／
　蟹江店 岡崎店
コンプマート 名古屋4F／岡山店
ザクザク 半田店
白揚書房
スーパーコンプマート 大須メガタウン／
　岡崎セルビ／刈谷店
セッキー 尾西店
ダンシングベア 一宮店／春日井店／宮西通店／
　刈谷店／藤ヶ丘店
ディスパ 刈谷店
TVゲーム フクタ
■岐阜
トップカメラ 本店
ドリームランド 豊明店
ハイパーファミコング 上社店
ビックカメラ 名古屋駅西店
ピノプガル 江南店
ファミーズ 阿久比店／太田川店／東海店／
　鳴海店／知多半田店／瑞穂店 常滑店／
　碧南店 西尾店／半田インター店／高浜店／
　吉浜店
ファミコンハウスあいてむ
ファミコンプラザ 豊明店／岩倉店
ホームエキスポ 安城店 豊田店
MAG MART 池下店／覚王山店／八事店／
　尾張旭店／津島店／岩倉店
マジカル 豊川店／豊橋店
マジカルガーデン 石川橋店／一宮店／
　岡崎インター店／岡崎北店／岡崎上地店／
　尾張店／春日店／江南店／神の倉店／蟹江店／
　豊川店／豊田インター店／豊田24号店／
　豊橋店 豊橋飯田店／中村店 高横須賀店／
　緑店 新田店／西店／港店／守山店／
　春日店／ワンダ シティ店
マジカルステーション 小牧店 三好店／
　三谷宮ナルナナ店／豊橋花田店／ジウ
　山手店／ヘル
マッハ本店
ヤマオワソフト メルサ店

■岐阜県
一休さん 清水屋 高山店
エイデン 大垣ヘルプラザ店／各務原店／
　可児店／岐阜オーキッドパーク店／関店／
　高山店／多治見インター店／瑞浪店
株式会社ユーワン ユーワンストア
キクヤ ピア店
GAME SEVEN
コンプマート 可児店／岐阜店
Gパワーズ かがしま店／岐阜店
ダンシングベア 岐阜羽島店
ファミコンBP
ファミコンキッズ
ファミコンハウスグル
ファミコンランド ピーはずみ店
マジカルガーデン 大垣店／可児店／岐阜県庁店／
　多治見店
マジカルステーション 各務原店／
　ザウルスアミューズ 岐阜八幡店／三省堂岐阜駅前店／
　岐阜店
RUSH
■三重県
一休さん ビルフェロー 桑名サティ店／
　ビルフェロー 津サティ店
エイデン 鈴鹿イオンタウン店／四日市店／津店／
　名張店／松阪店
ゲーム遊蹊 白子店
スーパーコンプマート 四日市店
スーパーランド 四日市店
マジカルガーデン 生桑店／白塚大山田店／
　四日市店／四日市店
マジカルステーション 玉城店／
　シェトワ桑名店／シェトワ四日市店／富洲原店
■奈良県
一休さん ビルフェロ 西大和サティ店
ドラゴンクエスト ルドワウブ 西大寺店
遊コン 奈良店
■和歌山県
おもちゃマン 和歌山店
キャップアイ 新宮店
ミ・スケ 国体道路本店
ミミ・
■滋賀県
ゲームプラザ元気302 草津店
バビルス SOFT館
マジカルステーション トイショップみずの
UGBEAT タカノ店／香里寺店
■京都府
アーク21 北大路店
一休さん ビルフェロ 亀岡サティ店／
　ビルフェロー 向日町サティ店
株式会社あさが
ゲーマーズ 京都店
ゲームステーション ハイパーキューブ
　福知山 [illegible]
ザウルス 太秦店／伏見店／上賀茂店／大宮東店／
　四条店
アカツトイ 株式会社
ファミコンクラブビ ドリーム
ファミザウルス 長岡店／山科店
マジカルガーデン 野田川店
マジカルステーション 五条店
メディアショップボーズ 西院本店
■石川県
COMG 金沢店／小松店
三共ジョーシン もとまち店キッズランド
ソフトランド 杜の里店
ファミーズ 野々市店／加賀店／さくらい 津幡店
■富山県
GROOVE 富山高岡店
ゲームランド 黒部店 天王寺店
三共ジョーシン となみ本店ディスクピア／
　p!CONE高岡南キッズランド／
　p!CONE富山本店キッズランド
ノッポル 魚津店 富山店／小杉店／
　高岡駅南店 滑川市店／二口店
ソフトエッグ テイメント 滑川店
ハイパーゲームキランド 福田店
ファミコンボックス
■福井県
オカトイズストア コバ店
おもちゃのアイス
おもちゃの王様ますみ アミ店
サイト玩具店 鯖江店
三共ジョーシン p!CONE福井本店キッズランド
ファミーズ てんどうじ店
ファミコンショップBIG 神明店／武生店
■大阪府
一休さん ビルフェロ 寝屋川サティ店／
　枚方ビブレ店
キャッツアイ 住吉店
近鉄百貨店 阿倍野店
ゲーマーズ なんば店
ゲームショップもあにく 平野店
サンフェスタ
ドラゴンクエ ルドワウブ 茨木店／大阪店／
　豊川店
なかよし 九条店／キウイティウメダ店
ニシダヤ 京橋店
ビックカメラ なんば店
ファミコンショップイーグル 新大阪店
キビアイランド
ミノスケ 関西屋中津 八尾店
メディアCITY 江坂店
遊コン 茨木店
ヨドバシカメラ マルチメディア梅田店
■兵庫県
くれよん 立花店／西神中央店
クローム 塚口店
ゲーマーズ 三宮店
ゲームランド スポーツBUG 加古川店 打出店／
　春日台店／白川台店／水道筋店／西明石店
ゲームショップ ハッピークン
ゲームじょうぶ 草津
トキトキ冒険島 西脇店

ドラゴンワールドクラブ 明石店／加古川店／
　高砂店／阿野店／土山店／東加古川店
POWERメディアCITY 神戸垂水店
ファミコンショップ エル
ファミーズ サンクス大橋店／
　サンクスパラ公園店／サンクス本店
メディアCITY 西宮店 武庫之荘店／六甲店
メディオ 伊丹店
モモランド 西宮店
遊コン 加古川店／塚口店／西明石店／姫路店／
　姫路キャスパ店
■広島県
おもちゃのマン 安芸津店
ゲームアーク 尾道店／呉店／東広島店／
　三原宮浦店／福山店
COMG! 本通店
TOY&ゲームあーく
はとや タカノ橋店
ファミザウルス 呉店
メディオ 福山店
■岡山県
一休さん 岡山ビブレTVゲームコーナー
ゲーマーズ 岡山店
コトデン トピア店
ベスト電器LIMB 倉敷本店
メディオ 岡町店
遊コン 津島店
[illegible]
ファミコンショップルック 鳥取店／湖山1号店
遊コン 米子店
■山口県
COMG! 徳山店
マジカルステーション 長府店／山口大内店／
　山口大学前店
■香川県
一休さん 宇多津ビブレTVゲームコーナー
ゲームアーク 今里店／香川店／琴平店／
　善通寺店／丸亀店
マジカルガーデン 高松太田店
■徳島県
ゲームショップニュースピート 沖浜店
TVゲームランドZERO 鳴門店／徳島店
TVパニック EAST徳島店
■高知県
ゲームアーク 土佐道路店
マジカルガーデン 高知店
マジカルステーション 安芸店／おとぎや店／
[illegible]
■愛媛県
トイノクス
ファミコンスーパー2
ベスト電器LIMB 松山本店7階
■福岡県
アーク21 大野城店／福岡店／戸畑店
AMA
株式会社 丸和百貨サンパル
駿河屋 姪浜店
ゲームアース 博多店
ゲームザモンスター 南ヶ丘店
ノイン 西新店
ビックカメラ 天神店
ブックステーション 川崎店
ブックマーケット 志免店／福岡店／宗像店
ベストビデオ 西新店
ベスト電器LIMB 福岡本店
マジカルガーデン 高宮店
マジカルステーション 大善寺店／
　八女インター店
メディアサイン 小倉店／黒崎店
有限会社中村田玩具IGYおもちゃ流通センター大
　牟田本店
■佐賀県
アーク21 上峰店
イッチャ堂 唐津店
開栄堂 鳥栖店／武雄店
ファミコンハウス 伊万里店／鳥栖店／武雄店
ファミコンワールド 唐津店
マジカルガーデン 佐賀北店／南佐賀店
■長崎県
ゲームのアトムノヤ
佐世保ゲームばんあ 大野店／下京店／
　大塔店／日野店
ファミコンハウス 道の尾通り店／西三城店
メディアクラブ 大村店
[illegible]
■熊本県
チャレンジャー 植木店
ファミコンショップサンライト 菊池店／
　長嶺ヶ丘店
BOOKSあんどミノスケ 菊陽店
ベスト電器LIMB 熊本本店
マジカルステーション 玉名店
マルチメディアショップTOM 山鹿店
遊ING 熊本店／長嶺店／浜線店
■大分県
株式会社トキハ
ゲームミュージアム 鶴崎店
JOYフレンド 下郡本店／丹内店
TVチャンプ 高城店／別府店／竹田店
ベスト電器LIMB 大分店
マジカルステーション 大分本店 大在店
■宮崎県
ベストソフトタウン 日向店
ベスト電器LIMB 都城店
■鹿児島県
おもしろランドキャンプ 伊集院店／川内店／
　谷山店／和田店
ぴらっぴ堂
ファミザウス 国分店
マリオの店 西駅店

wanpaku 全店
JUSCO ゲーム取扱い店
イトーヨーカドー ゲーム取扱い店
Game TSUTAYA 全店
GameStand 全店
ゲオ 全店
シータ 全店
TOPBOY 全店
カメレオンクラブ 全店
Sofmap www.sofmap.com ゲーム取扱い店
Daiei ゲーム取扱い店
ハローマック 全店
ビックカメラ ゲーム取扱い店
ヨドバシカメラ ゲーム取扱い店
WonderGOO 全店

X COMING SOON

締切りギリギリのほっかほかのXbox新着情報をお届け！

お久しぶりの本コーナーは、乱闘バトルが楽しい「デジモンバトルクロニクル」の情報を、バトルシステムを中心にお届け！　夏真っ盛りの熱戦を制するのは誰だ？

デジモンバトルクロニクル

発売中(7月29日)
バンダイ
アクション

7140円[税込]
全年齢
－

電脳空間でデジタルモンスター(通称"デジモン")がバトルをくり広げる人気テレビアニメシリーズがゲーム化。アニメのテイストはそのままに、最大4体による乱闘アクションが楽しめるのだ。"進化システム"やフィールド上の数々の仕掛けなど、アツいバトルが展開されるぞ。メインとなる"ひとりでプレイ"モードは、数あるデジモンのなかから1体を選択。分岐するルートを選択しながら勝利を目指すのだ！

入り乱れてのデジモンバトル！ステージを制すのは誰だ!?



←↑各ステージで勝利を獲得していった先には、アニメで登場した強敵たちとの、1対1のガチンコバトルが待っているぞ！

"仕掛け"で形勢逆転、ギミック満載のフィールド！

本作には、フィールド上にさまざまな仕掛けが施されている。一定間隔で出現する爆弾や、地面の下がマグマになっており、落ちるとダメージを食らうフィールドなど多彩。なかには相手をカンヅメに変えてしまうギミックも　。これらの仕掛けを有効に活用することで、一発逆転を狙うことも可能だ。

ライバルをカンヅメに！これで一挙に形成逆転!!



↑➡パイプ管に落ちるとデジモンが変身。もちろん手も足もでない状態になってしまう。

シークレットフィールドとは!?

"ひとりでプレイ"モードでは、選択するフィールドによって、進むルートが異なる。そのルートしだいでは、シークレットフィールドが出現することも。毒の移し合いやコイン集めの数を競うといった、特殊な勝利条件のフィールドだ。



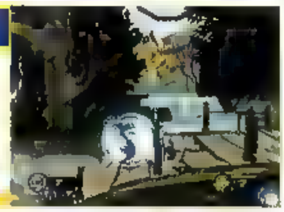
←通常バトル以上に熱い闘いが展開!?

"進化"システムがバトルを熱くする！

テレビアニメを彷彿とさせるシステムが、"進化"。本作では、"進化ゲージ"を満タンにすることで、2段階まで進化することが可能。"進化ゲージ"はデジモンが攻撃を受けたときに現れるデジーアップというアイテムを取ることで増えていく。進化すると、姿形も変わり、技もより強力になるのだ。

成長期

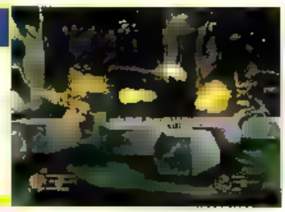
ここでは、テレビアニメシリーズ第2作目に登場したブイモンを例に、その進化過程を見てみよう。基本形態である"成長期"では、攻撃力はさほどでもないが、技が扱いやすいという傾向がある。



←爪での切り裂き技は強力。デジーアップも大量に出現。

進化1　成熟期

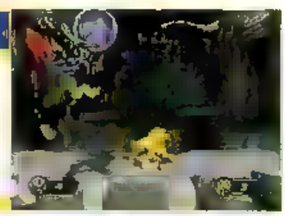
成長期と比べると攻撃力が格段にアップ。だが背が高い分、ライバルの攻撃を食らいやすくなっており、完全体よりも攻撃力が劣る。ブイモンだと、この段階から遠距離技を出せるという特徴がある。



←体力を失っても、進化ゲージはゼロにはならない。

進化2　完全体

完全体になると強力な溜め技が使えるぞ。しかも、完全体の状態で進化ゲージを溜めると、"ULTIMATE必殺技"という技も発動できる。これは相手の体力を半分近く奪える、まさに"究極技"なのだ。



←デジ　マックスを取って、進化ゲージを溜めよう。

頼りになる"アイテム"でバトルを有利に導こう！

アイテムは建物を壊したり、デジモン自体が攻撃を食らうと出現。ライバルよりさきに取ると有利に闘えるぞ。



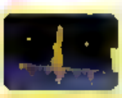
鉄拳：デジモンの攻撃力がアップ。攻撃時に敵を吹き飛ばす効果もある。



無敵：光のオーラに包まれ、ダメージを受けない無敵の状態になる。



HP-マックス：体力メーターを完璧に回復。食らったダメージを癒せる。



炎上：炎がカラダを覆い、攻撃力アップ。近くの敵にダメージを与える。



デジ-マックス：デジモンの進化に必要なメーターを、満タンにする。

デジモンたちを倒し、ずかんを埋めよう

"ひとりでプレイ"でデジモンたちを倒していくと、倒したデジモンの情報がずかんに記されていく。デジモンのすばやさや防御力などの能力が見られるので、キャラクター選択の参考にしよう。バトルに役立つ、技の詳細も載っているぞ。



←ずかんに載ったデジモンはバトルで使用可能になる。

はみ出し新着情報局！「フォルツァ モータースポーツ」(マイクロソフト　2004年発売予定)は、エンジンやサスペンション、タイヤ性能やエアロダイナミクスの影響まで綿密に計算された、シミュレーター的な思考で開発が進められているレースゲーム。そんなリアル思考の作品だけに、コースも世界各地の実在コースが多数登場。我が日本からは筑波サーキットがエントリーされているぞ(現状日本の実在コースはこの筑波のみ)。オンライン対戦も可能な「フォルツァ」の続報に期待せよ！

X Schedule
新作ソフト発売スケジュール

スケジュールは7月20日現在のものです。

発売日	タイトル名	メーカー	ジャンル	価格	5.1ch	HDTV	Live	推奨年齢
2004年8月発売のソフト								
5日	XIII(サーティーン)~大統領を殺した男~	マーベラスインタラクティブ	アクション	7329円			●	15
2004年夏発売								
	Xboxかすみちゃんブルー※1	マイクロソフト	本体	23940円	—	—	—	—
2004年9月発売のソフト								
2日	Star Wars Jedi Knight Jedi AcademyⓌ	マイクロソフト	アクション	5040円			●	12
	Dead Man's HandⓌ	マイクロソフト	シューティング	5040円	●		●	15
22日	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	SNKプレイモア	格闘アクション	5040円			●	未
23日	ファントムダスト	マイクロソフト	アクション	6090円	●		●	未
30日	フル・スペクトラム・ウォリヤー	マイクロソフト	シミュレーション	6825円	●	●	●	18
9月	ヒットマン:サイレントアサシン(Xboxプラチナコレクション)	アイドス	アドベンチャー	2940円				未
2004年10月発売のソフト								
7日	DEAD OR ALIVE Ultimate	テクモ	格闘アクション	9240円	●	●	●	未
14日	ヒットマン:コントラクト	アイドス	アドベンチャー	6090円				18
2004年11月発売のソフト								
	プリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース	マイクロソフト	アクション	価格未定	●	●		未
2004年秋発売のソフト								
	スター・ウォーズ バトルフロント	エレクトロニック・アーツ	アクション	7140円			●	未
	サイヴァリア2~Extend Edition~	サクセス	シューティング	5040円			●	未
	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly	テクモ	アクション	価格未定				未
2004年発売のソフト								
	加奈~いもうと~(仮題)	パンサーソフトウエア	アドベンチャー	7140円	●	●		未
	キッチンぱにっく~アイダホポテトの逆襲~	パンサーソフトウエア	アクション	7140円				未
	Xbox Video Chat※2	マイクロソフト	—	7140円	—	—	—	—
2004年末発売のソフト								
	Sudeki(仮題)	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●	●		未
	Forza Motorsport	マイクロソフト	レース	価格未定	●	●		未
	Halo2(ヘイロー 2)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●		●	未
今冬発売のソフト								
	GUNGRIFFON Allied Strike	テクモ	アクション	価格未定			●	未
	Unreal Championship 2:The Liandri Conflict	マイクロソフト	シューティング	価格未定				未
2005年発売のソフト								
	Kameo:Elements of Power(仮題)	マイクロソフト	アドベンチャー	価格未定	●			未
	Conker:Live and Reloaded(仮題)	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
	ジェイドエンパイア~翡翠の帝国~(仮題)	マイクロソフト	アクションRPG	価格未定	●			未
	Fable	マイクロソフト	RPG	価格未定			●	未
	メック アサルト 2:ローンウルフ	マイクロソフト	アクション	価格未定			●	未
発売日未定のソフト								
	スター・ウォーズ リパブリック コマンド	エレクトロニック・アーツ	シューティング	価格未定			●	未
	CAPCOM FIGHTING Jam	カプコン	格闘アクション	価格未定				未
	イルブリード	クールクール	アドベンチャー	価格未定				未
	ダイナマイト刑事2	クールクール	アクション	価格未定				未
	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	アクション	価格未定				未
	スパイクアウト バトルストリート	セガ	アクション	価格未定			●	未
	MASTER SLAVE	TAKUYO	アクションRPG	価格未定				未
	RUNE BRID	TAKUYO	シミュレーションRPG	価格未定				未
	DEAD OR ALIVE code:Cronus(仮題)	テクモ	未定	価格未定				未
	キングダムアンダーファイア:ザ・クルセイダーズ	パンタグラム	シミュレーション	価格未定			●	未
	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	シミュレーション	価格未定			●	未
	METAL WOLF CHAOS	フロム・ソフトウェア	アクション	価格未定			●	未
	戦場の出前持ち	マイクロソフト	アクション	価格未定				未
	フィッシングライブ オンライン	マイクロソフト	スポーツ	価格未定	●		●	未

※1限定5000台。かすみちゃんブルーのXbox本体&コントローラ、DVD再生キット、「DEAD OR ALIVE Ultimate」ソフト、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料付き
※2専用カメラ、Xbox Live12ヵ月基本サービス利用料、Xboxボイスコミュニケータ、Xbox Video Chatディスク、Xbox Liveスタータキットディスク付き
ⓌはXboxワールドコレクションのタイトルです。
●色のゲームは今回初登場のタイトルです。●色のゲームは発売日や価格などに変更のあったタイトルです。
推奨年齢の全は全年齢対象、12は12歳以上対象、15は15歳以上対象、18は18歳以上対象、未は未定を表しています。

編集後記

●久しぶりに秋葉原へ。数ヵ月こなかっただけでこんなにも街並が変わるのかと、ちょっとビックリ。8月も新装・新規オープンもあって、さらに独特な街になるのかな?(ムネタツ)

●愛するサッカー日本代表が前に進むには、ジーコ更迭しかないと就任当初から訴えているサッカー好き。ブリュックナーを我が国に! 協会、ほんとにお願いします。(加藤)

●最近は「戦国無双」にハマリ気味。最初の印象こそ、じつは悪かったけどスルメゲーと考え直し。第5武器条件がムズ過ぎて熱くなって、暑くなる。そんな夏の日の午後な感じ。(ノリック)

●いまどきの最先端なゲームって、それなりの環境で遊ばないと本来の魅力を味わえないかも!? 10年まえに買った21型じゃ役不足!? よし、プラズマを買いに行こう! という夢を見た(え)

●ROLLY ロック ディナーショーを観に品川プリンスホテルへ。今回の料理はイマイチでしたが、ショー自体は激盛り上がりました。つぎの日は特撮ライブに。やっぱあの世代が好き。(山)

●映画「スーパーサイズ・ミー」。人はハンバーガーだけを食べ続けると……? おもしろそう。ところで、僕が牛丼(豚丼)ばかり食べているのは、好物だからでは断じてない!(いのふえ)

●流行中の"にがり"ダイエットを半信半疑で試しているものの、どうにも効き目がイマイチ。効果も疑問視されているようで、こりゃダメか? 腹、へこませたいなぁ……。(林克彦)

●ミステリオが飛んだ! シナが脱いだ! テイカーがしゃべった! 行ってきました、スマックダウン日本公演!! さすがWWE! サイコー!! それでは、Rest in Peace。(笠井)

●最近、アイフルのCMでおなじみの安田美沙子がお気に入り! 標準語の会話の中にときおり覗かせる京都弁がかわいい! そうだ! 夏休みは京都へ行こう!(百人乗っても稲葉)

STAFF ON FAMITSU Xbox

ファミ通Xbox

発行人	浜村弘一
編集人	松本秀寿
編集長	松井宗達
アートディレクター	山本和季
編集スタッフ	加藤政樹/鈴木規康/遠藤栄昭 大塚英行/林克彦/目黒輔/笠井正彦/新森雄大 稲葉智秋/鎌谷年雄/田口輝之/古屋陽一
制作スタッフ	井上圭司/長嶋優光/池田太郎
フォトグラフ	St.Atom/島崎英俊
進行	川合昇/庄野杏/藤田昇/釜下景紀
編集協力	伊佐和人/石井ぜんじ/井尻隆志/氏家雅紀/馬波レイ/加納結介/岡屋 香洲勝色/齋藤かよこ/佐藤大作/田川ラメ夫/ディスカス/戸塚俊一/松井悠 松本亮/丸谷健太/百瀬敬
制作協力	大西若葉/黒岡新吾/北山貴代/クリエイティブ レイ(池田伊知郎) フリーウェイ(竹越菜々穂)/プラティパス(西田佳子、藍沢夏彦、小田原信晃) 山内大助/One or Eight
広告営業	功刀秀樹/水本九州男/原川朗広/幸宏樹/安部寿一/梅山道夫 高柳正人/陸下和巳/高橋利恵/田山麻子/樋口尚子/梅田眞美
雑誌営業	酒井朋嘉/堂前秀隆
制作課長	青木季道
マーケティング	上床光信/藤池耀司/塩沢彰
海外特派員	みちよ・パティロ

ファミ通XboxのHPはコチラ
http://www.enterbrain.co.jp/xbox/

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒154-8528
(株)エンターブレイン ファミ通Xbox編集部「○○○」係

X PRESENT

エックスプレゼント

アンケートに答えてソフト&関連グッズをゲット!!

アンケートに答えるだけで、抽選で豪華賞品がゲットできる！ 今号も期待作を一挙にご提供します。

1 ゲームソフト「ファントムダスト」



←300種類以上あるスキルを集めて戦う、タクティカルアクション。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

3名

2 ゲームソフト「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」



←SNKとカプコンのキャラクターが対決する、夢の対戦格闘ゲーム。

発売元：SNKプレイモア
ジャンル：格闘アクション

3名

3 ゲームソフト「Star Wars Jedi Knight:Jedi Academy」



←ジェダイアカデミーの見習いから真のジェダイマスターを目指せ！

発売元：マイクロソフト
ジャンル：アクション

3名

4 ゲームソフト「Dead Man's Hand」



←西部劇のガンマンとなり、自分を裏切った組織に復讐するFPS。

発売元：マイクロソフト
ジャンル：FPS

3名

5 ゲームグッズ DOAX シーツ／ヒトミ



←140センチ×240センチのシーツをキミに！ これでこの夏も安眠。

提供：テクモ

1名

応募方法

アンケートはがきに、住所、氏名などの必要事項、希望する賞品の番号をひとつだけ記入のうえお送りください。切手は不要です。なお、プレゼントの当選者は9月30日（木）発売のファミ通Xbox 11月号にて発表させていただきます。

応募締切 **8月29日(日)** 当日消印有効

応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

アンケートはがきのきまり

アンケートはがきの表には、住所、氏名、電話番号、ファミ通Xboxに対するご意見やご要望などをご記入ください。はがきの裏には、Xboxで購入予定のソフトや、希望するプレゼントの番号などをご記入ください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃ からはみだしたり薄かったりすると、機械が読み取れない場合があります。また、はがきが折れていても読み取れなくなる原因になりますので、ご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

質問事項

1 今号のファミ通Xboxでよかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

2 逆に、今号のファミ通Xboxでつまらなかった記事はどれですか？
表1から選んでください。答えはいくつあってもかまいません。

3 学年もしくは職業をひとつだけ選んでください。
1.小学4年生以下　2.小学5年生　3.小学6年生　4.中学1年生　5.中学2年生　6.中学3年生　7.高校1年生　8.高校2年生　9.高校3年生　10.浪人生　11.大学生　12.短大 専門学校生　13.会社員　14.自営業　15.主婦　16.フリーター　17.そのほか

4 あなたが持っているゲームマシンは次のうちどれですか？　答えはいくつあってもかまいません。
1.Xbox　2.スーパーファミコン　3.NINTENDO64　4.ニンテンドーゲームキューブ　5.プレイステーション　6.プレイステーション2　7.PS one　8.セガサターン　9.ドリームキャスト　10.ゲームボーイ（カラー版含む）　11.ゲームボーイアドバンス　12.ゲームボーイアドバンスSP　13.ワンダースワン（カラー版含む）　14.NEOGEOポケット（カラー版含む）　15.パソコン

5 家庭におけるインターネットの通信環境を教えてください。
1.電話回線　2.ISDN　3.ADSL　4.ケーブルTV　5.光ファイバー　6.そのほか　7.家庭ではインターネットに接続していない

6 Xbox Liveをどの程度遊んでいますか？
1.毎日　2.週4～5日　3.週2～3日　4.週1日程度　5.月2～3日　6.ほとんど遊ばない　7.遊びたいけど通信環境が整っていない　8.遊びたいけどクレジットカードを持っていない　9.いずれ楽しむ予定　10.Xbox Liveには興味がない

7 Xboxで購入予定のソフトは何ですか？　表2から選んでください。
答えはいくつあってもかまいません。

8 いままで発売されているものの中で、あなたの好きなXboxタイトルを3作品教えてください。

9 Xboxでゲームを作ってほしいクリエーターと、その所属する会社名を教えてください。

10 プレゼントの希望賞品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

表1　今号の記事

1	ファミ通エクスプレス	18	連載コラム：プレイブゲーマーへの道
2	New Game Cross Review	19	攻略X：XIII（サーティーン）～大統領を殺した男～
3	緊急速報：ヒットマン：コントラクト	20	攻略X：戦国無双
4	緊急速報：フル・スペクトラム・ウォリヤー	21	攻略X：デウスエクス：インビジブル・ウォー
5	緊急速報：スター・ウォーズ バトルフロント	22	攻略X：トム・クランシーシリーズ　レインボーシックス 3
6	X SPECIAL：grand theft auto double pack	23	攻略X：天誅 参 ～回帰ノ章～
7	X SPECIAL：DEAD OR ALIVE Ultimate	24	攻略X：NINJA GAIDEN
8	連載：Team NINJA FREAKS	25	連載：ワーコレGARAGE
9	X SPECIAL：ファントムダスト	26	連載：海外ゲームMANIAX
10	X SPECIAL：GUNGRIFFON Allied Strike	27	連載：Xbox Liveで使える英会話講座
11	X SPECIAL：CAPCOM FIGHTING Jam	28	連載：ファミ通Xbox発掘隊プロジェクト
12	X SPECIAL：Sudeki（仮題）	29	連載：サンチャWIRED
13	X SPECIAL：ブリンクス2 バトル・オブ・タイム&スペース	30	連載：編集長日記
14	読者コーナー：READER'S box	31	X COMING SOON
15	連載コラム：「ファントムダスト」裏日記	32	X Schedule
16	連載コラム：フランス発Xbox事情	33	X Present
17	連載コラム：テレビゲーム研究講座	34	付録：DEAD OR ALIVE ULTIMATE 50cm POP UP STAND Vol.3

表2　購入予定ソフト

1	Unreal Championship 2：The Liandri Confrict	20	戦場の出前持ち
2	イルブリード	21	ダイナマイト刑事2
3	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	22	DEAD OR ALIVE Ultimate
4	Xbox Video Chat	23	DEAD OR ALIVE code：Cronus（仮題）
5	GAIA BLADE	24	Dead Man's Hand
6	加藤～いもうと～（仮題）	25	ヒットマン：コントラクト
7	CAPCOM FIGHTING Jam	26	ファントムダスト
8	Kameo：Elements of Power（仮題）	27	フィッシングライブ オンライン
9	GUNGRIFFON Allied Strike	28	FATAL FRAME 2 Crimson Butterfly
10	キッチンぱにっく～アイダホポテトの逆襲～	29	Fable
11	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダース	30	Forza Motorsport
12	コンカー：Live and Reloaded（仮題）	31	ブリンクス 2 バトル・オブ・タイム&スペース
13	XIII（サーティーン）～大統領を殺した男～	32	ブルースティンガー　プレミアムカット
14	サイヴァリア2～Extend Edition～	33	フル・スペクトラム・ウォリヤー
15	ジェイドエンパイア～翡翠の帝国～（仮題）	34	Halo 2（ヘイロー 2）
16	Star Wars Jedi Knight：Jedi Academy	35	MASTER SLAVE
17	スター・ウォーズ バトルフロント	36	METAL WOLF CHAOS
18	Sudeki（仮題）	37	メック アサルト 2：ローンウルフ
19	スパイクアウト バトルストリート	38	RUNE BRID

ファミ通Xbox 7月号　X Present 当選者発表

①ゲームソフト「メタルスラッグ3」　茨城県/高橋裕明　愛知県/浮満圭祐　広島県/鷲尾聖幸　②ゲームソフト「トム・クランシーシリーズ レインボーシックス 3」　新潟県/山田将史　千葉県/田中貴浩　福岡県/永江晋平　③ゲームソフト「Top Spin」　栃木県/石川久男　茨城県/金川真大　広島県/木下直樹　④ゲームソフト「grand theft auto double pack」　埼玉県/渋谷直孝　埼玉県/横田順一　愛知県/塚本博文　⑤ゲームソフト「X2：Wolverine's Revenge」　宮城県/平子洋一　埼玉県/鳥海勇介　京都府/田中保成（以上敬称略）

17s0409


YOUR NUMBER IS UP
XIII
基地潜入、機密盗聴、車両爆破、要人狙撃、素手格闘、仲間救出、包囲網脱出…
バリエーション豊かなミッションと様々なスキル、一瞬の判断力と
冷静な観察力が勝負を決める、アクションアドベンチャーの真髄がここにある！
Who am I Why am I fighting!?
「真実」はどこにある？
サーティーン
THIRTEEN
記憶を失くしても、生き方は変わらない。
闘い方は自分で見つけろ！ 作家 北方謙三
体験版配布・レンタル中!
大統領を殺した男
www.x13.jp
2004.8.5 on Sale
本体価格6,980円
(税込価格7,329円)
株式会社マーベラスインタラクティブ 〒150-6027 Http://www.mmv-i.co.jp
Marvelous Interactive Inc.
DARGAUD
UBISOFT
予約特典 オリジナル サウンドトラックCD
数量には限りがありますのでご了承ください。無くなり次第終了とさせていただきます。ご注意ください。
PlayStation.2
XBOX

ファミ通Xbox FAMITSU-XBOX
2004 SEP. 9月号
特別定価630円 本体600円



FAMITSU-Xbox 2004 SEP.9月号
平成16年9月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 松本秀幸
発行 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 TEL03-5433-7850(営業局)
enterbrain

PRINTED IN JAPAN 凸版印刷
©ENTERBRAIN 2004
雑誌07885-09
4910078850949
00600